

Создание героя

Автор долго и нудно рассказывает о том, что такое герой (в смысле персонаж) ролевой игры жанра героической фэнтези. От аналогичного пассажа в любой книге правил D&D отличается лишь терминами – «герой» вместо «персонаж» и «Черный Глаз» вместо «Подземелья и Драконы».

Лист героя

После долгой (но благоразумно опущенной при переводе) преамбулы мы наконец-то подходим к тому, с чего начинается создание вашего первого героя. Вам нужен экземпляр Листа героя, карандаш, ластик и обычный кубик (в данном вопросе немцы солидарны с русскими).

На листе есть различные графы, куда вносятся характеристики вашего героя. Внимательно читая объяснения к каждому из игровых терминов, вы заодно познакомитесь и с основными принципами правил «Черного Глаза». Но как именно «работают» правила, лучше узнать во время самой игры.

ИМЯ: Только вы придумываете, что сюда вписать. Выберите имя себе по вкусу. Оно может быть звучным, патетичным или смешным, но по возможности должно быть «самодельным». Если вы берете пример из литературы (например Конан, Гэндальф или Зигфрид), вы тем самым надеваете на себя оковы – отныне ваш персонаж не сможет быть столь вольным, как вам пожелается. Также не рекомендуются и явно идиотские имена (Вася Пупкин) – ваша ролевая кампания может продлиться не один год, и подобное имя еще успеет вам опротиветь.

ПОЛ: Выберите пол. Герой обычно того же пола, что и игрок, но если вы считаете, что сможете убедительно сыграть представителя противоположного пола – почему бы и нет?

ТИП: В «Черном Глазе» используется широкий спектр типов героев, начать мы предлагаем с пяти: маг, воин, эльф, искатель приключений, карлик. В дальнейшем, в Продвинутых правилах вы обнаружите, что для создания каждого типа должны соблюдаться определенные требования. Сейчас же вам даруется специальная привилегия использовать любого, кого выберете, не обращая внимания на необходимые требования.

Обратите внимание – маги и эльфы могут колдовать, а остальные типы такой способности лишены.

ПОРТРЕТ или ГЕРБ: Тут вы можете нарисовать образ своего героя или подходящий ему символ.

Свойства (Die Eigenschaften)

Мужество (MUT), Мудрость (KLUGHEIT), Обаяние (CHARISMA), Ловкость (GEWANDTHEIT), Сила (KÖRPERKRAFT)

Значения этих свойств набрасываются. Для этого используется геометрический кубик (6-гранный), сокращенно W6. Бросьте кубик шесть раз и к каждому броску прибавьте 7 – у вас получится шесть значений от 8 до 13. Отбросьте самый худший результат, а остальные 5 припишите 5 свойствам. Понятно, что чем выше будет значение свойства, тем лучше. Однако если у вашего героя окажутся и слабые стороны, это не причина впадать в отчаяние, потому что в процессе игры эти значения могут возрастать, и из обычного деревенского паренька может получиться знатный богатырь. В подобном развитии вашего героя в процессе игры вы вскоре найдете свой особый шарм, которого лишитесь, если на первое же приключение отправите супергероя.

Остальные термины

ЖИЗНЕННАЯ ЭНЕРГИЯ (LEBENSENERGIE): Средний герой «Черного Глаза» начинает игру с 30 Очками Жизни (LP). А потому запишите, пожалуйста, в графе «Жизненная Энергия» вашего героя 30. Если вашего героя ранят в бою, он теряет LP, если жизненная энергия упадет до 5 или ниже, он теряет сознание. Падение жизненной энергии героя до 0 (или ниже) отправляет его в Царство Смерти.

В перерывах между двумя приключениями жизненная энергия вашего героя полностью восстанавливается, и следующую игру он вновь начинает с 30 LP. Восстанавливать здоровье можно и во время приключения – всякий раз, когда герой проводит спокойную ночь не потревоженного исцеляющего сна, на следующее утро он кидает W6, восстанавливая себе выпавшее число LP. Помимо этого он вправе надеяться на встречу с магически одаренным целителем, который также поправит его здоровье в ходе приключения.

АСТРАЛЬНАЯ ЭНЕРГИЯ (ASTRALENERGIE): Эта таинственная сила необходима для заклинаний. Не каждый герой наделен ею. Маги начинают с 30 Астральными Очками (AP), эльфы с 25, а всем прочим она и ни к чему – все равно колдовать они не могут. Астральная энергия также тратится во время приключения, но восстанавливается аналогично жизненной энергии.

ОЧКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ (ABENTEUERPUNKTE): Очки приключения служат символом опыта, получаемого героями «Черного Глаза». Они выдаются в награду Ведущим (Spielleiter), и когда герой накопит определенное количество AP, он повышает значения свойств (см. выше). Поскольку ваш герой еще не испытал ни одного приключения, у него пока 0 AP.

УРОВЕНЬ (STUFE): Уровень зависит от общего количества набранных AP, от него зависят показатели боя и жизни героя. Игра начинается с уровня 1.

ДЕНЬГИ (VERMÖGEN): Ничто не достается бесплатно – одежда, оружие, еда, питье – за все надо платить. Герои добывают деньги в выгодных, но опасных поручениях, транспортируя ценные товары, или находят сокровища. В начале мы дадим вам на карманные расходы $(W6+6) \times 10$ серебряных талеров (бросьте кубик, прибавьте шесть и умножьте эту сумму на 10). Ваша наличность, таким образом, составит от 70 до 120 серебряных талеров. Запишите их на лист героя и тратьте с умом!

АТАКА (ATTACKE): Показатель атаки у новосозданного героя равен 11. Запишите это число на лист. Термин «атака» разъясняется в разделе «Сражение».

ПАРИРОВАНИЕ (PARADE): Впишите сюда «8».

ОРУЖИЕ (WAFFE): Подберите оружие и доспехи на странице 18. Выбирайте лишь то оружие, за которое сможете заплатить. Возле оружия указано наносимое им повреждение (TP). Обратите внимание, что маги не могут пользоваться оружием, наносящим больше $1W6+2$ TP.

ДОСПЕХИ (RÜSTUNG): Доспехи защищают в бою от ранений и утраты LP. Они, как можно увидеть, довольно дорогие. Если ваш герой не может позволить себе настоящие доспехи, полагаем, что хоть какая-то одежда у него есть. В этом случае запишите: «Обычная одежда, RS (доспешная защита) 1». Так как у героя уже есть одежда перед началом игры, то и платить за нее из ваших стартовых денег не нужно. Также, если вашему герою хочется купить щит, это тоже считается частью доспешной защиты (RS).

СНАРЯЖЕНИЕ: Сюда записывается все типа еды, рюкзака, факела, веревки и тому подобного. Поскольку во время игры снаряжение постоянно расходуется и покупается новое, все эти предметы лучше записывать карандашом. Некоторые вещи герой приносит с собой из дому. Список снаряжения см. на стр. 18. К этому моменту ваш герой уже более-менее готов к грядущим подвигам. А так как нам не хотелось бы потерять только что полученных клиентов и игроков, у нас есть более удобный и безопасный способ проводить опасные для жизни сражения и вершить подвиги. Поэтому оставайтесь сидеть на стуле, отложите нож в сторону и возьмите в руку безопасный граненный шарик, который мы еще называем (за что нас проклинают все учителя математики) «кость» - 20-гранник или же W20.

Проверки

Всякий раз, когда герой выполняет действие, исход которого не задан изначально, Ведущий требует сделать проверку. Для успеха критически важного действия «проверяется» одно из свойств героя: чтобы выломать дверь, нужна проверка Силы,

чтобы пройти по бревну – проверка Ловкости, а чтобы охмурить хрупкую красотку – проверка Обаяния.

Для проверки игрок бросает 20-гранник (W20). Результат не должен превосходить значения проверяемого свойства.

Пример: Алрик хочет вышибить дверь. Ведущий назначает проверку Силы. Значение Силы у Алрика 12. Игрок выбрасывает 10 – проверка успешна, дверь слетает с петель. В зависимости от ситуации Ведущий может усложнять или облегчать проверку. Если дверь из примера была из прочного дуба, то Ведущий мог потребовать проверку Силы+3. Если бы дверь была прогнившей, можно было бы снизить бросок на 4. В первом случае игрок должен прибавить к результату броска 3, и при этом все равно не должен превысить значение свойства, во втором случае от броска отнимает 4.

Однако в каждой проверке должна оставаться определенная доля риска. Отсюда правило: проверка считается неудачной в любом случае, если выпало 20. Такие гримасы судьбы называют непухой. Даже если в проверке использовались минусы, результат «20» означает неудачу.

Результат успешной проверки понятен – герой выполняет задуманное действие. Последствия же проваленной проверки остаются на усмотрение Ведущего (большинство из них легко представить). Дверь в нашем примере осталась стоять (возможно, герой ушиб плечо, потеряв тем самым несколько LP), а герой себя обнаружил; проваленная проверка обождения может вызвать смех, да вдобавок герой получает пощечину.

Сражение

С точки зрения правил «Черного Глаза» сражение – это быстрая последовательность проверок, атакующего и защищающегося, называемые, соответственно, проверкой атаки и парирования. Удар наносится лишь тогда, когда проверка атаки будет успешной, а вот проверка парирования провалится. Серьезность ранения во многом зависит от оружия атакующего, доспехов защищающегося и от случая (W6).

Первый удар

Бой начинает участник с самым высоким Мужеством. В смысле, он первым бросает на атаку (делает проверку). Если у двух противников одинаковое Мужество, очередность решается случаем (монеткой или кубиком). Атакующий из укрытия или засады автоматически получает право атаковать первым (а вообще в таких ситуациях решает Ведущий. Он может даже запретить застигнутому врасплох бойцу парировать первую атаку противника).

Атака

Атакой мы называем все атакующие маневры, будь то рубящий удар мечом, укол шпагой или удар кулаком. Чтобы атаковать, игрок бросает W20. Он должен выбросить результат, не превышающий значения его атаки. Поскольку ваш герой начинает игру с атакой 11, успешным будет любой бросок в диапазоне 1-11. Провал атаки в любом случае означает промах по цели – защищающийся даже не должен беспокоиться о парировании.

Парирование

Парирование это защитный маневр, защищающий от атаки. Можно встретить вражеский удар своим клинком или заблокировать локтем кулак. Также парированием называется и уклонение от атаки – многие животные используют лишь такую форму защиты.

Значения парирования вашего героя в начале игры 8. А потому для успешного парирования вы должны выбросить на W20 1-8. Парировать нужно лишь в том случае, если вражеская атака была успешной.

Повреждение

В том случае, если атака окажется успешной, а парирование противника нет, защищающийся пропускает удар и получает повреждения, то есть, теряет LP. Повреждение зависит от типа оружия – меч может нанести больше вреда, чем палочка.

Оружие наносит разное количество повреждений (ТР). Список обычного оружия находится на стр. 18. Например, у меча повреждения равны W+4. Чтобы определить, сколько повреждений нанес меч, нужно бросить шестигранник и прибавить к результату 4. Следовательно, меч наносит 5-10 ТР. Повреждения вычитаются из жизненной энергии раненого полностью, если на нем нет доспехов.

Защита доспехами

Любой удар, прежде чем повредить бойцу, приходится сперва на его доспехи. В игровых терминах это означает, что они поглощают ТР. У всех доспехов в игре есть значение защиты (RS). Величина RS равняется количеству поглощаемых ТР.

Пример: удар мечом причиняет 7 ТР. На обороняющемся надета кольчуга (RS 4). Из 7 ТР вычитаем RS 4. Остается 3 ТР, которые пройдут сквозь доспехи и будут настоящим повреждением.

Повреждения/ТР

Повреждением считаются все ТР, которые пройдут сквозь защиту доспехов. Только эти повреждения (если они выше 0) вычитаются из жизненной энергии.

Раунд боя

Раунд боя это период примерно в 2-5 секунд, за это время все участники боя успевают обменяться атакой и парированием. Например, если три героя сражаются с 3 орками, тогда 3 игрока делают свои броски атаки, орки – броски парирования (за них бросает Ведущий). Затем Ведущий делает 3 броска атаки за орков, а игроки делают свои броски парирования. Если кто-то из участников боя будет ранен, для него в перерыве делается бросок повреждения. Только тогда боевой раунд заканчивается. Понятно что за игровым столом пройдет существенно больше 5 секунд.

Тем не менее, мы считаем, что обмен ударами занимает не больше нескольких секунд, потому что все участники обмениваются ими одновременно. И вообще, чтобы ударить и парировать требуется значительно меньше времени, чем для двух бросков многогранника.

Боевые фазы

Боевой раунд делится на несколько (минимум на 2) фазы. Боевая фаза состоит из атаки и (если необходимо) парирования, и (если необходимо) определения повреждений. Наиболее короткая возможная фаза состоит только из атаки (проваленной). После этого сразу же начинается боевая фаза противника. Длинная фаза состоит из успешной атаки, проваленного парирования противника и броска удара для определения повреждений.

Пример одного раунда боя

Фаза 1. Боец А делает бросок атаки. Возможны два варианта:

- а) Атака провалилась. Парирование не требуется, поскольку удар все равно ушел в никуда. После этого сразу начинается фаза 2.
- б) Атака удалась. Теперь боец Б делает бросок парирования – опять-таки, возможны два варианта:
- в) Парирование было успешным. Парированная атака не наносит повреждений, начинается фаза 2.
- г) Парирование провалилось. Высчитывается повреждение – боец А набрасывает ТР своего удара, затем боец Б вычитает из них свой показатель RS. Оставшиеся ТР отнимаются от жизненной энергии (LP) Б.

Фаза 2. Атакует боец Б. Он делает бросок атаки совсем как в фазе 1 (только на этот раз стороны поменялись). После конца фазы 2 начинайте следующий раунд – опять атакует боец А. Так продолжается до тех пор, пока один из противников не погибнет, потеряет сознание или решит, что умение вовремя удрать – главная часть любой стратегии.

Бой с несколькими участниками

Вот простые правила, как проводить бой, если одновременно дерутся больше участников. Противоборствующие группы делятся так, чтобы в меньшей партии каждому одиночке противостояло 2, 3 или 4 противника.

Пример: 3 героя встретили 5 разбойников. Группы делятся следующим образом: герои А и Б дерутся с 2 негодями каждый, а у героя В только один противник.

Снова берем один раунд боя: все участники получают возможность атаковать и парировать. Разумеется, для одиночного бойца тут существенное неудобство, потому что он может только парировать только одну атаку противника, а вот его противники могут и атаковать и парировать.

Пример раунда боя

Фаза 1. Боец А делает бросок атаки против Разбойника 1. Возможны два варианта:

а) Атака провалилась. Парирование не требуется, поскольку удар все равно ушел в никуда. Сразу переходите к фазе 2.

б) Атака удалась. Теперь Разбойник 1 делает бросок парирования. Опять-таки, два возможных варианта:

в) Разбойник успешно парировал. Атака Бойца А, будучи парированной, повреждений не наносит. Переходите к фазе 2.

г) Парирование не удалось. Высчитывается повреждение: Боец А набрасывает ТР за удар, из которых вычитается RS Разбойника 1. Оставшиеся ТР вычитаются из жизненной энергии Разбойника 1.

Фаза 2. Теперь атакует Разбойник 1. Он делает бросок атаки. В случае неудачи переходите к фазе 3. В случае успеха Боец А пытается парировать. Если парирование успешное, сразу переходите к фазе 3. Если парирование не удалось, подсчитайте повреждения для Бойца А, а потом переходите к фазе 3.

Фаза 3. Теперь атакует Разбойник 2. Он делает бросок атаки. В случае успеха для Бойца А высчитываются повреждения, поскольку в этом раунде боя он больше парировать не может.

Фаза 4. Боец Б делает бросок атаки против Разбойника 3. Возникающие при этом варианты были рассмотрены в фазе 1.

Фаза 5. Разбойник 3 делает бросок атаки против Бойца Б, а тот пытается парировать.

Фаза 6. Разбойник 4 делает бросок атаки против Бойца Б.

Фаза 7. Боец В делает бросок атаки против Разбойника 5, а тот пытается парировать.

Фаза 8. Разбойник 5 делает бросок атаки против Бойца В, а тот пытается парировать.

На этом завершается первый раунд боя, и начинается – по той же схеме – второй. Пусть этот довольно запутанный пример боя не обескуражит тебя, дорогой Ведущий. За столом, бросая по очереди многогранники, сопровождая все это описательными комментариями («Теперь Орк 1 получил по кумполу и первый и последний раз в жизни раскинул мозгами» - «Так тебе, такой-сякой!»), игроки и ведущий проведут бой не столь сухо и запутанно.

Очки приключения и уровни

Уровень показывает рост славы и могущества героя. Какого уровня герой достигнет в мире «Черного Глаза», зависит от того, сколько очков приключения (AP) он набрал.

Награда очками за хорошую ролевую игру – забота Ведущего. Ведущий раздает AP в ходе игры в зависимости от поведения героев, например, за победу в опасном бою, за открытие волшебной двери, за объегоривание противника и т.д. Хороший ведущий «не теряет» ни одного AP – у героев может возникнуть желание заработать каждое возможное

очко просто ради того, чтобы пережить это волнующее ощущение постепенного реалистического роста своих характеристик.

Невозможно точно указать, сколько АР выдавать в каждом конкретном случае – единственное исключение это победа над противником. У большинства негодяев, монстров и прочих врагов будет указан Класс Монстра (Monsterklasse, МК). Если герой одолеет такого врага, он получает АР равные МК противника. Но победы можно добиться разными способами: обратиться в бегство, покалечить, облапошить или заколдовать, взять в плен и т.д. АР выдаются лишь за убийство тех противников, которые и сами представляли угрозу для героев. Убийство безобидного слабака никаких АР не дает. Кроме того, чем более могучим становится герой, тем меньше АР следует выдавать ему за победу в бою. В конце концов, очки приключений это мерило того, насколько герой опытен в жизни и бою, поэтому первая победа над орком – событие важное, безусловно заслуживающее 10 АР. Когда тот же герой убивает своего 20-го орка, вряд ли он выносит из боя что-то новое, а потому 2 АР вполне хватит...

Поскольку у большинства приключений в мире «Черного Глаза» есть некая цель, то за ее достижение также следует выдавать АР группе героев. Предположения о том, сколько опыта давать в таком случае, вы найдете в главе «Конец приключения».

Важно: Если победу над врагами одерживает группа героев, то АР за победу следует разделить между ними.

Повышение уровня

Каждый герой приходит в мир с уровнем 1. Когда он наберет 100 АР, то достигает уровня 2, набрав 300 АР – уровня 3, и т.д. Очки приключения не сгорают – достигнув следующего уровня, герой продолжает прибавлять новые АР к уже набранным, а не начинает снова с 0 АР. Для каждого следующего уровня необходимо набирать на 100 очков больше.

Само собой, очки приключения и уровень это абстрактные величины, известные только игроку, но не герою (и прочим жителям АVENTУРИИ). Поэтому не следует говорить во время игры: «А это Волчье Сердце, воин 13-го уровня». Вместо этого следует сказать: «Вот знаменитый Волчье Сердце, убийца татцельвурма (немецкий Горыныч) ручья Шниркель».

Таблица уровней

АР	Уровень	АР	Уровень	АР	Уровень
0	1	2800	8	10500	15
100	2	3600	9	12000	16
300	3	4500	10	13600	17
600	4	5500	11	15300	18
1000	5	6600	12	17100	19
1500	6	7800	13	19000	20
2100	7	9100	14	21000	21

Но даже если герой ничего не знает об уровнях, для него достижение нового уровня всегда большое и приятное событие, потому в нем происходят перемены к лучшему.

Всякий раз, когда получает новый уровень, он:

Повышает жизненную энергию

Игрок бросает кубик (W6) и прибавляет результат к жизненной энергии своего героя. Отныне и впредь это его новый максимум жизненной энергии.

Повышает астральную энергию

Если герой маг или эльф, игрок бросает 2W6. Более высокий результат прибавляется к жизненной энергии, а более низкий – к астральной.

Повышает значения свойств

Игрок может выбрать, какое из свойств увеличить на 1. При этом ни одно свойство не может превышать 20.

Улучшает атаку или парирование

Игроки могут улучшить на 1 значение атаки либо парирования своего героя. Значение атаки никогда не должно превышать 18, значение парирования – 17.

Пять типов героев

Как уже говорилось, вам, как новичкам, дарована привилегия начинать игру с героем любого типа. Однако когда вы пообвыкнетесь и перейдете к Продвинутой игре, там уже выбор конкретного типа будет привязан к определенным условиям, которые мы включили в краткое описание типов. Можете проигнорировать эти требования, но можете и попытаться их выполнить – думаю, вы согласитесь, что будет более атмосферным, если, к примеру, воин начнет игру с определенным минимумом Силы, а маг – Мудрости.

1. Искатель приключений (Abenteurer)

Героя, у которого нет никаких других особых характеристик кроме тяги к приключениям, мы коротко и ясно называем «искателем приключений». Чтобы играть искателем приключений, вам не требуется выполнять никаких предварительных условий. Поэтому если у вас выпали значения свойств, не превышающие средние величины, выберите искателя приключений. Этот тип героя наиболее распространен в царстве «Черного Глаза». Искатель приключений может стать воином, если свойства Силы и Мужества повысятся до требуемых величин.

Искатель приключений, коротко:

Требования: нет

Ограничения: не может носить рыцарский доспех

Жизненная энергия в начале игры: 30

АТАКА: 11; ПАРИРОВАНИЕ: 8

2. Воин (Krieger)

Если вы очень храбры, и у вас выпали сильные значения, можете выбрать воина. Воины начинают карьеру оруженосцами или ходят в военное училище, где их с молодости обучают на воинов. Это единственный тип героя, которому позволено сражаться двуручным мечом и носить рыцарский доспех. Кроме того, воины всегда защищают слабых и нуждающихся.

Воин, коротко:

Требования: Мужество 12; Сила 12

Ограничения: нет

Жизненная энергия в начале игры: 30

АТАКА: 12; ПАРИРОВАНИЕ: 9

3. Карлик (Zwerg)

Если у вас выпали не только высокая Сила, но и поразительная Ловкость, вы можете выбрать карлика.

Карлики значительно крепче телосложением, чем люди, но из-за коротких рук могут держать меч или великий топор (ТР: W6+4) только двумя руками, поэтому не могут одновременно использовать меч и щит. Настоящее двуручное оружие им недоступно.

Карлик, коротко:

Требования: Сила 12; Ловкость 12

Ограничения: не может использовать рыцарский доспех, двуручное оружие и оружие, у которого ТР выше W6+4.

Жизненная энергия в начале игры: 40

АТАКА: 11; ПАРИРОВАНИЕ: 9

4. Эльф (Elf)

Эльфы очень умные и сообразительные создания. Кроме того, весь их род наделен необычайным даром – они могут колдовать. Хотя эльфы не могут достичь тех же высот, что люди-волшебники в организованной ими Гильдии, у них и ограничений меньше.

Список заклинаний для эльфов можно найти на стр. 20.

Эльф, коротко:

Требования: Ловкость 12; Мудрость 12

Ограничения: не может использовать рыцарский доспех

Жизненная энергия в начале игры: 25

Астральная энергия в начале игры: 25

АТАКА: 11; ПАРИРОВАНИЕ: 8

5. Маг (Magier)

Герой, наделенный высокой Мудростью и одаренный сильным Обаянием, может стать магом. Этот владеющий заклинаниями тип героя принадлежит к наиболее могущественным людям в нашей игре, но на него также наложены и суровые ограничения: большинство оружия и доспехов недоступны для него, он должен полагаться на свой магический талант. Список заклинаний для мага можно найти на стр. 20.

Маг, коротко:

Требования: Мудрость 12; Обаяние 12

Ограничения: не может использовать доспехи с RS выше 2 и оружие с TP выше W6+2

Жизненная энергия в начале игры: 20

Астральная энергия в начале игры: 30

АТАКА: 9; ПАРИРОВАНИЕ: 8

Для того чтобы выбрать карлика, эльфа или мага, необходимо, чтобы требования к свойствам выполнялись с самого начала игры. Можно сказать, что с необходимыми таким типам героев свойствами нужно «родиться».

Можно начинать игру

Может это вас удивит, но вы уже знаете все необходимую информацию, чтобы создать своего героя и принять участие в своей первой игре «Черный Глаз». Само собой, даже эта базовая игра – и последующие коробки с расширениями «Магия Черного Глаза» и «Плщ, меч и посох» - может предложить кучу дополнений, уточнений и общих предложений к правилам, и мы будем счастливы, если игра вам понравится настолько, что вы захотите обратиться к Продвинутым материалам, но все-таки послушайте доброго совета и проведите первую игровую сессию по этим простым правилам. Подобно многому другому, ролевой игре лучше учиться в самом процессе. Начните играть и получайте удовольствие – учитесь на практике, а не читая правила. Поэтому смирите нетерпение, и сделайте первый шаг, прежде чем сделать второй. Приятного вам первого приключения!

Оружие

Тип	ТР	Длина	Цена	Прим.
Нож	1W	25	5	
Кинжал	1W+1	30	20	
Тяжелый кинжал	1W+2	35	30	
Рапира	1W+3	90	60	
Боевой посох	1W+1	150	25	1)
Дубинка (club)	1W+1	80	1	
Булава (mace)	1W+2	80	15	
Сабля	1W+3	90	60	
Боевой топор	1W+4	90	50	
Меч	1W+4	95	100	
Двуручник	2W+4	155	180	2)

Примечания:

Длина указана в сантиметрах

Цена указана в серебряных талерах

1) То же самое верно и для колдовского посоха мага. Посох необходимо держать двумя руками, поэтому нельзя одновременно с ним пользоваться щитом.

2) Доступен только воинам. Сражаясь двуручным мечом необходимо снижать свою атаку и парирование на 3. Двуручник необходимо держать двумя руками, поэтому нельзя одновременно с ним пользоваться щитом.

Доспехи

Доспех	RS	Вес (унц.)	Цена (талер.)
Уличная одежда 1)	1	~ 120	~ 20
Зимняя/шерстяная одежда	2	200	~ 30
Ватный военный мундир	2	120	40
Тяжелая кожаная куртка/штаны 2)	2	200	~ 50
Кожаные доспехи	3	180	80
Кольчуга	4	320	200
Чешуйчатый доспех	5	480	900
Рыцарские латы	6	900	3500
Щит 3)	1	140	25

Комментарии:

Унция равняется 25 граммам

1) Как полный комплект (рубаша, штаны, куртка, обувь); нательное белье или одежда из тонкого шелка имеет RS 0.

2) Например тяжелая тужурка извозчика

3) RS щита прибавляется к RS доспехов. Боец в кольчуге и со щитом получает RS 5

Доспехи для карликов весят $\frac{3}{4}$ от указанного веса, но стоят, однако столько дукатов, сколько указано талеров.

Товары и услуги

Наименование	Вес 1)	Цена 2)	Наименование	Вес 1)	Цена 2)
Оружейный пояс	40	15	Краска	4	3
Ножны	60	15	Лист пергамента		1,2
Чашка, деревянная	2	0,3	Холщовый мешок	15	0,4
Сковорода, железная	40	4	Кожаный рюкзак	40	4
Посуда, оловянная	10	5	Пеньковый канат 10 м.	45	4
Шланг для воды, 11	5	1	Трос 20 м.	400	10
Иголка с ниткой		8	Крюк-кошка	30	10
Отмычка	15	120	Рыболовная сеть	35	10
Ржаной хлеб	20	0,1	Флейта	8	2
Кислый хлеб	20	0,15	Лютня	80	150
Колбаса	20	0,3	В таверне		
Сыр	20	0,2	Густой суп		0,3
Солод	10	0,3	Мясное блюдо		0,7
Свеча	2	0,1	Хлеб с колбасой		0,2
Смоляной факел	20	0,5	Кружка пива		0,06
Масляная лампа	15	3	Бокал вина		0,3
Масло для лампы	10	0,5	Чашка молока		0,03
Трутница	8	2	Кровать в общей комнате		0,3
Гусиное перо		0,4	Комната на одного		3

1) в унциях, одна унция = 25 г.

2) в серебряных талерах (1 дукат = 10 талеров, 1 талер = 10 геллеров, 1 геллер = 10 крейцеров. В 1992 1 дукат стоил примерно 50 марок).

Магия в Авантюрии

Ниже мы приводим небольшую выборку, так сказать «набор для начинающих» из широкого ассортимента авантюристских магических заклинаний. Если в дальнейшем вам понадобится использовать продвинутое правила для магии, вы обнаружите, что вам

доступно намного больше заклинаний, чем здесь, но что их и выполнить намного сложнее. А посему удовольствуйтесь сперва колдовством по упрощенным правилам – вам вполне хватит этого, чтобы отточить свое мастерство. Пожалуйста, обратите внимание, что тип героя эльф ограничен лишь 12 заклинаниями для начинающих. Чтобы наложить заклинание, обладающий колдовскими способностями герой должен применить колдовские пассы и технику – игрок должен выполнить для каждого заклинания успешную проверку Мудрости. Неудача проверки означает и неудачу заклинания!

Пояснение используемых терминов

Описание: Как действует накладываемое заклинание, технические требования (т.е. броски кубиков) и его влияние на игру.

Стоимость: Расход астральной энергии.

Дальность: Максимальное расстояние, на котором действует заклинание. Многие заклинания накладываются в сферической или цилиндрической области вокруг мага или эльфа. В этих случаях «дальностью» считается радиус этой области. Нулевая дальность означает, что заклинание действует либо на самого заклинателя, либо, что ему необходимо прикоснуться к околдовываемому объекту или персоне.

Длительность: Период, в который заклинание сохраняет эффективность с момента своего запуска. Заклинание, которое необходимо подпитывать астральной энергией (стоимость столько-то ASP в раунд), маг или эльф может отменить в любой момент. *Мгновенное* означает, что заклинание исполняется в момент запуска, *постоянное* означает, что действие заклинания продолжается, даже когда прекращается ток астральной энергии.

Астральная энергия

Все магически одаренные существа в дополнение к своей жизненной энергии обладают резервуаром, из которого черпают силу для колдовства. Эта сила известна как астральная энергия (АЕ). Всякий раз, когда колдун – будь он магом или эльфом – применяет свои магические способности, он расходует часть своей астральной энергии, определенное количество астральных очков (ASP).

Каждое заклинание требует своего количества астральной энергии. Если заклинание по какой-то причине не сработает, то есть при провале проверки Мудрости (см. выше), расходуется лишь половина требуемых ASP, при необходимости округляя вверх.

Астральные очки, потраченные на заклинание, теряются не навсегда – маги и эльфы восстанавливают их после доброго ночного сна (тогда же, когда восстанавливаются и потери в жизненной энергии). Там, где прочие герои бросают 1W6, определяя, сколько они восстанавливают LP, маги и эльфы бросают 2W6. Более высокий результат используется для жизненной энергии, более низкий для астральной.

Заклинания

Заклинания, которые доступны магам и эльфам:

I. BALSAM SALABUNDE - Heile, Wunde! (Бальзам салабись – рана, исцелись!)

Описание: Заклинатель возлагает руку на рану и произносит формулу. За каждое потраченное заклинателем очко астральной энергии восстанавливается одно очко жизненной энергии, утраченное из-за ранения, болезни или яда. Подобной формулой колдун может лечить самого себя.

Стоимость: 1 ASP за 1 LP

Дальность: 0

Длительность: постоянное

II. FLIM FLAM FUNKEL - Licht ins Dunkel! (Раз-два-три, свет гори!)

Описание: Проговаривая формулу, заклинатель щелкает пальцами. Это заклинание создает шар белого света, яркостью примерно как факел, парящий возле руки волшебника. Свет холодный, ничего не поджигает и не причиняет ожогов.

Стоимость: 1 ASP за 5 минут

Дальность: Освещает область в радиусе около 10 метров

Длительность: зависит от расхода ASP

III. SENSIBAR WAHR UND KLAR - Gefühle werdet offenbar! (Ну-ка, магия моя, что на сердце у врага?)

Описание: Заклинатель фокусирует свои мысли на жертве и бормочет формулу. Существо, к которому он хочет применить свою магию, должно находиться в поле его зрения, но не обязательно стоять к нему лицом. В случае успеха заклинание дарует заклинателю краткое прозрение в эмоциональную жизнь существа, и он может, к примеру, узнать, не испытывает ли существо враждебности. Для настоящего чтения мыслей эта формула не подходит.

Стоимость: 5 ASP

Дальность: 7 метров

Длительность: 10 секунд

IV. ARMATRUTZ - Schild und Schutz! (Броня крепка и маги наши быстры!)

Описание: Проговаривая формулу, заклинатель поглаживает себя по груди. Тем самым он создает незримую броню.

Стоимость: Квадрат RS, но не меньше 4 ASP

Дальность: 0

Длительность: 1 боевой или игровой раунд

V. VISIBILI VANITAR - Zauber, mach mich unsichtbar! (Волшебный полог, скрой меня от врагов!)

Описание: Колдун произносит формулу и кивает головой. Все прочие, кто хочет стать невидимым, образуют с волшебником цепочку. Заклинание работает лишь на живых существах, не действуя на мертвую материю вроде одежды, снаряжения и оружия. Невидимых можно пощупать, и они оставляют следы на земле.

Стоимость: 5 ASP за персону за 5 минут

Дальность: 0

Длительность: Зависит от расхода ASP

VI. FULMINICTUS DONNERKEIL - Triff und töte wie ein Pfeil!

Описание: Провозглашая формулу, волшебник наводит на жертву левый кулак. Он наносит магические повреждения, беспрепятственно проникающие сквозь любые обычные доспехи. Заклинатель бросает 3W6 и прибавляет свой уровень – полученный результат это очки повреждений, сразу же вычитаемые из жизненной энергии.

Стоимость: 1 ASP за очко причиненных повреждений. Если текущая астральная энергия волшебника ниже, чем выпавшие повреждения, значит жертва теряет лишь столько LP, сколько у колдуна было ASP

Дальность: 7 метров

Длительность: мгновенное

VII. BANNBALADIN - Dein Freund ich bin!

Описание: Волшебник смотрит жертве в глаза и произносит формулу. Он зачаровывает противника, который начинает считать волшебника своим лучшим другом и приложит все усилия, чтобы помочь ему. Жертва правдиво отвечает на все вопросы волшебника и выполняет все его команды, не угрожающие немедленной опасностью для жизни.

Стоимость: 8

Дальность: 3 метра

Длительность: уровень волшебника в раундах

VIII. CLAUDIBUS CLAVISTIBOR - Seid verschlossen, Tür und Tor!

Описание: Заклинатель возлагает ладонь на дверь (или сундук), которую хочет запереть, и произносит формулу. Формула запирает дверь волшебным образом. Замок можно лишь выломать грубой силой или отпереть магией.

Силой: Прибавьте уровень волшебника к ASP запирающего заклинания, сумму умножьте на 2. Результат – это штраф, который надо прибавить к проверке Силы, чтобы выломать дверь

Магией: Прибавьте уровень волшебника к ASP запирающего заклинания. Результат – это количество ASP, требующихся, чтобы отменить запирающее заклинание отпирающим.

Стоимость: устанавливается волшебником

Дальность: 0

Длительность: 5 минут за каждый уровень волшебника

IX. FORAMEN FORAMINOR - Öffnet euch, Tür und Tor!

Описание: Волшебник трижды касается замка рукой. Заклинание отпирает механические замки на дверях, сундуках и т.д. Если отпирающее заклинание служит противочарами запирающему (см. выше), оно всего лишь отменяет запирающее заклинание. Если соответствующая дверь при этом еще и механически заперта, требуется второе отпирающее заклинание.

Стоимость: В зависимости от замка, от 2 до 10 ASP, на усмотрение Ведущего

Дальность: 0

Длительность: Пока дверь опять не запрут

X. PARALÜ PARALEIN - Sei starr wie Stein!

Описание: Волшебник ударяет правым кулаком в левую ладонь и произносит формулу. Заклинание позволяет ему погрузить в стазис одного или нескольких противников. Окаменевшая жертва не может двигаться, но при этом неуязвима для обычного оружия, огня и так далее. Предметы в руках или на теле жертвы не каменеют.

Стоимость: 13 ASP за жертву

Дальность: 7 метров

Длительность: уровень волшебника в раундах

XI. HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN - Fahr in deine Glieder ein!

Описание: Волшебник грозит жертве кулаком и выкрикивает формулу. От этого заклинания жертва сильно падает духом и либо убегает с воплями прочь, либо сжимается от страха в комок.

Стоимость: 7 ASP за жертву

Дальность: 7 метров

Длительность: 15 минут

XII. SALANDER MUTANDERER - Sei ein anderer!

Описание: Волшебник прикасается к жертве двумя руками и произносит формулу. Благодаря этому живое существо можно превратить в любое другое живое существо меньших размеров или растение. Если разница в размерах чересчур велика (на усмотрение Ведущего, например, при превращении людоеда в мышь), Ведущий может назначить к проверке Колдовства штраф 2 очка; если жертву превращают в растение, назначается штраф в 4 очка.

Стоимость – зависит от длительности: а) 18 ASP; б) 31 ASP; в) 49 ASP, 1 ASP постоянное

Дальность:

Длительность: а) уровень волшебника в часах; б) уровень в днях; с) постоянное.

Создание и развитие героя

Предварительное замечание

Главное отличие продвинутых правил в создании героя состоит в том, что жизнь вашего героя будет более трудной и, внезапно, он будет обладать не только достоинствами, но и недостатками – и увеличение достоинств с понижением недостатков не означает автоматического успеха, а выполнить проверку таланта будет не проще, чем проверку свойства. Последнее, но не немаловажное – будьте готовы к тому, что сложность правил боя также возрастет с появлением оружейных навыков.

Из чего следует закономерный вопрос – для чего нужны все эти проблемы? Что вы получите взамен?

На него не так-то просто ответить, ведь игра прекрасно работает и с простыми правилами для начинающих, и у некоторых игроков даже и мысли не возникает о необходимости продвинутых правил. Те же многочисленные игроки, кто, тем не менее, выбрал расширенный набор правил, руководствовались, скорее всего, двумя причинами. Во-первых, необходимость преодолевать большие трудности делает удовольствие от собственных свершений более сильным. Шахматная партия, где одному из противников дана большая фора, не принесет должной радости, да и в компьютерной игре вы будете испытывать большую гордость своими результатами, если играли не на «уровне для новичков». Во-вторых, от этого явно выигрывает «достоверность» ролевой игры, когда ваш герой обладает выпуклой и многогранной личностью. А подобная многогранность включает и человеческие слабости с недостатками. Герой, которым снова и снова овладевает собственная вспыльчивость, выходит из-под абсолютного контроля игрока, но обретает частичку собственной жизни, что не менее интересно.

Третья причина, которую можно назвать для расширенных правил, это большая разнообразность героических образов. Если герой представлен лишь несколькими сухими цифрами, тогда его трудно будет отличить от ему подобных героев. (Бред сивой кобылы, рассчитанный на начинающих и постсоветских ролевиков – переводчик). Но когда у нас есть широкое разнообразие свойств и талантов, из которых каждый герой непрестанно выбирает себе области изучения и совершенствования, тогда отдельные герои неизбежно станут развиваться в разных направлениях, что даст в конце команду специалистов, зависящих от тесного сотрудничества – типичную партию искателей приключений, идущих в огонь и воду...

Создание героя

Для начала возьмите чистый Лист Героя и подумайте, героем какого типа вы хотите сыграть. Прочтите описание типов героев на стр. 47-61. Там же вы найдете и минимальные требования к показателям свойств для каждого типа героя. А сейчас возьмите один или больше W6 и начните набрасывать свойства.

Положительные свойства

Согласно усложненным правилам, героя характеризуют семь положительных свойств: Мужество (MUT), Мудрость (KLUGHEIT), Интуиция (INTUITION), Обаяние (CHARISMA), Координация (FINGERFERTIGKEIT), Ловкость (GEWANDTHEIT) и Сила (KÖRPERKRAFT)

Чтобы определить базовые показатели этих свойств, бросьте восемь раз W6, прибавляя к каждому броску по 7. Самый низкий результат отбрасывается. Остальные семь чисел в диапазоне от 8 до 13 распределяются по вашему усмотрению между семью положительными свойствами вашего героя, чтобы получить воина с необходимым Мужеством или волшебника с требуемой Мудростью.

Описание положительных свойств

Мужество: Способность в критических ситуациях действовать быстро и решительно, быть отважным и не бояться новизны и рисковать.

Мудрость: Интеллект и логическое мышление, способность анализировать ситуацию и делать выводы, опираясь на прочитанные книги и хорошую память.

Интуиция: Способность делать верные выводы, импровизируя, когда нет времени на размышления, или быстро оценивать людей и ситуации, когда недостает необходимых данных и фактов.

Обаяние: Личная харизма, красноречие и навык лидерства, внешний вид, мелодичный голос, магическая аура.

Координация: Ловкость рук, хорошая связка рука-глаз, особенно в таких сложных заданиях как письмо, рисование и взлом замков.

Ловкость: Общефизическое проворство, быстрая реакция и рефлекс, хороший глазомер, прыжки и плавность движений.

Сила: Наличие готовых к работе крепких мышц, но также мера упорства, телосложения и выносливости героя.

Отрицательные свойства

суть Суеверия (ABERGLAUBE), Боязнь высоты (HÖHENANGST), Боязнь замкнутого пространства (RAUMANGST), Боязнь смерти (TOTENANGST), Нососуйство (NEUGIER), Алчность (GOLDGIER) и Вспыльчивость (JÄHZORN). Перед началом игры вы должны наделить своего героя недостатками.

Бросаете W6 семь раз, прибавляете к каждому броску по 1 и на свое усмотрение распределяете семь получившихся значений между семью отрицательными свойствами. Для недостатков принцип «вычеркни худший результат» не применяется.

Описание отрицательных свойств

Суеверия: Вера во всевозможные приметы (от черных кошек и рыжеволосых до видения опасности посреди дня), чудесные исцеления и талисманы.

Боязнь высоты: Головокружение даже на относительно низкой высоте, боязнь лазить на крутые скалы или спускаться в пропасти.

Боязнь замкнутого пространства: Беспокойство, страх и невозможность удержать панику в тесных, темных, закрытых и/или многолюдных местах.

Боязнь смерти: Боязнь всего, что связано со смертью и разложением, особенно гробниц, жрецов Бороны, а также свежих трупов и ужас перед любой нежитью.

Нососуйство: На самом деле, первейшее качество для героя, но доведенное до абсурда приводит к игнорированию опасностей, когда манит нечто новое и интересное.

Алчность: Как и в случае с Нососуйством герой забывает все на свете, стоит только замаячить перед ним злату, серебру или самоцветам, а при сильной Алчности он может даже попытаться предать товарищей или украсть ценный артефакт.

Вспыльчивость: Герой склонен чрезмерно реагировать даже на мельчайшие провокации, к холерическому темпераменту и легко выходит из себя.

Замена очков Свойств

Может случиться так, что как выпавшие Свойства ни распределяя, они все равно не удовлетворяют требованиям к выбранному вами типу героя. Возможно, вам просто не понравился получившийся у вас образ. На этот случай существует вариант перераспределения очков Свойств, но при этом достоинства ценятся вдвое выше недостатков. То есть, если вы хотите повысить хорошее Свойство на 1 очко, вы должны повысить на 1 очко два отрицательных Свойства или на два очка одно отрицательное Свойство. Если же вам хочется понизить значение отрицательного Свойства на 1 очко, значит, вы должны снизить два положительных Свойства на 1 очко или одно Свойство на 2 очка. При перераспределении очков возможно либо только повышение, либо только понижение Свойств. Также невозможно гонять очки Свойств туда-сюда. (Если же выпавшие значения Свойств вас совершенно не устраивают, возможно, будет лучше набросать все 14 Свойств заново, чем мучиться с изменением плохих значений).

После завершения всех этих изменений, у вас должен получиться герой, удовлетворяющий требованиям к выбранному вами типу. Если нет, вам остается лишь смириться с судьбой и выбрать другой тип или, как сказано выше, начать все сначала.

После перераспределений положительные Свойства должны оставаться в диапазоне от 8 до 13, а отрицательные – от 2 до 8.

Как делать проверки положительных Свойств, описано в Книге правил 1 на стр. 12. Проверки отрицательных Свойств, в общем, следуют той же схеме, только результаты для героев будут противоположными – при успешной проверке отрицательного Свойства, герой обычно получает неприятность, потому что поддался своему Недостатку! Другими словами, если удачная проверка Мужества показывает, что герой особо храбр, то успешная проверка Нососуйства показывает, что он неумеренно любопытен.

Пример:

У Рето значение Нососуйства 7. Для проверки Нососуйства бросается W20. Результат от 1 до 7 означает успешность проверки Нососуйства, и потому Рето открывает крышку таинственного сундука, хотя его игрок и считает, что лучше бы ему было держать свои шkodливые ручонки от сундука подальше.

День рождения героя

У каждого из двенадцати богов Авентурии есть нареченный в его честь месяц (краткое описание Пантеона Авентурии см. на стр. 71) – в этом месяце божество проявляет особое влияние. А посему, дата рождения героя очень важна. Однако определять ее должен не выбор игрока, а случай. Бросьте W20 и сверьтесь с таблицей «Месяц рождения».

Вы, безусловно, заметите, что вероятность выпадения месяца рождения на протяжении года не одинакова. Чаще всего рождения приходятся на следующий за темной зимой с ее длинными ночами месяц Фекса, отделенный девятью месяцами от месяца богини любви Раджы.

День рождения героя имеет далеко не столь большое значение, как месяц. Однако, и день тоже следует набрасывать по таблице.

Примечание: Пантеон дарует свои выгоды согласно месяцу рождения, независимо от того, почитает ли герой данное божество. Поэтому воин может родиться в месяц Хезинды (богини искусства, науки и магии), но чтить будет богиню войны Рондру. Также, совсем необязательно, чтобы герой знал дату собственного рождения, как не знают ее многочисленные сироты.

Месяц рождения

W20	Месяц
1-2	Praios (Июль)
3-4	Rondra (Август)
5-6	Efferd (Сентябрь)
7-8	Travia (Октябрь)
9-10	Boron (Ноябрь)
11	Hesinde (Декабрь)
12	Firun (Январь)
13	Tsa (Февраль)
14-16	Phex (Март)
17	Peraine (Апрель)
18	Ingerimm (Май)
19-20	Rahja (Июнь)

Число рождения

W20		W6						Число месяца
		1	2	3	4	5	6	
1-4	1 Шестидневка	1	2	3	4	5	6	

5-8	2 Шестидневка	7	8	9	10	11	12	Число месяца
9-12	3 Шестидневка	13	14	15	16	17	18	Число месяца
13-16	4 Шестидневка	19	20	21	22	23	24	Число месяца
17-20	5 Шестидневка	25	26	27	28	29	30	Число месяца

Божий дар

Praios: Мужество +1

Rondra: Талант «Мечник» +1

Efferd: Таланты «Плавание» и «Судоходство» +1

Travia: Интуиция +1

Boron: Талант «Разбираться в людях» +1

Hesinde: Талант «Алхимия» +1

Firun: Таланты «Следопыт» и «Стрельба» +1

Tsa: Обаяние +1

Phex: Таланты «Щипач» и «Скрытность» +1

Perraine: Талант «Лечение болезней и ран» +1

Ingerimm: Талант «Рубящее оружие» +1

Rahja: Таланты «Очарование, Танцы» и «Музыкант» +1

Даруемые богами положительные изменения Свойств или Талантов засчитываются в самом конце, когда вы уже определите все Свойства и Таланты своего героя.

Примечание: Так как в авантурном году 365 дней, а 12 месяцев по 30 дней в сумме составляют лишь 360 дней, возникает разница в 5 дней. Эти лишние пять дней пребывают под знаком Безымянного Бога, темного и рокового божества. Родившийся в эти пять дней начинает жизнь под темной звездой. По счастью, эти невезучие бедолаги не должны вас интересовать, потому что существует правило:

Допрежь (и поныне) ни один герой «Черного Глаза» не родился в день Безымянного!

Год рождения

Год выхода Третьей Редакции (1993) считается 20 и 21 годом после Халя (1 год Земли приравнивается к двум годам Авантурии). Просто прикиньте возраст вашего героя и отсчитайте год его рождения. Скажем, 17-летний герой родился бы в 3 год Халя.

Выносливость (Ausdauer)

Выносливость это мера физической силы героя. Особое значение она приобретает, когда от героя требуются продолжительные усилия, например, плавание или бег.

Также она играет роль в выздоровлении от болезней. Выносливость героя определяется суммированием его жизненной энергии и Силы:

$$AU=LE+KK$$

В ходе приключения жизненная энергия героя будет уменьшаться, снижая тем самым и уровень Выносливости. Раненный герой не сможет преодолеть те же трудности, что здоровый.

Нагрузка и грузоподъемность

Играя, вы вскоре заметите, что почти все герои склонны существенно переоценивать свою «грузоподъемность». В ходе приключения вы будете находить различные вещи, о которых никогда не знаешь, где и когда они пригодятся. А потому подбираться будет все: сломанные ножи, ножки от стула, дохлые жабы, ржавые наковальни – всему найдется местечко в рюкзаке героя. Если вам, как ведущему, станет ясно, что у героев развилась нездоровая тяга к барахольству, потратьте немного времени, чтобы намекнуть, какую неимоверную тяжесть им приходится таскать. Обычно такого

намек достаточно, чтобы игроки приняли чуточку более реалистичный стиль игры. Если же герои к вашим увещаниям останутся глухи, что ж, тогда не остается ничего другого – вам нужны собственные правила по грузу и нагрузкам, на которые можно опереться.

Просуммируйте вес доспехов, одежды, оружия, монет и всего снаряжения героя. Это – общая нагрузка, которую несет герой в приключении.

Грузоподъемность героя равна его Силе помноженной на 50. Полученное число означает вес в унциях, который герой может нести, не испытывая никаких сложностей с остальными действиями. Превышение его грузоподъемности вызовет необходимость в передышке, и чем тяжелее груз, тем больше нужно отдыхать.

Простое правило: двойное превышение грузоподъемности (ККх100) возможно на число шагов, равное Выносливости героя. Например, герой с АУ 40, несущий двойной груз, может сделать 40 шагов, после чего минуту отдыхать.

Максимальный предел нагрузки – дело сложное, ведь люди могут поднимать потрясающий груз на короткое время. В подобных ситуациях ведущий должен исходить из жизненного опыта и здравого смысла. В тех случаях, когда требуются экстраординарные свершения, лучше использовать проверку Силы, чем правила нагрузки и грузоподъемности.

Грузоподъемность выючных животных:

Лошадь, верблюд, мул – 4000 унций

Осел – 3000 унций

Собака – 600 унций

Можно грузить на этих животных и больше, если речь идет о коротких периодах времени. Указанные значения относятся к длительным переходам.

Передвижение

В игре используются два различных вида передвижения, стратегическое и тактическое; стратегическое относится к более дальним расстояниям и более долгим периодам времени, например, переходам и путешествиям, тактическое передвижение подразумевает перемещение на короткие расстояния и за короткие промежутки времени, например, погоня в коридорах замка или на улицах города.

Расстояния в Авестурии измеряются в милях (1 миля = 1 км), и в шагах (1 шаг = 1 м).

Стратегическое передвижение

Стратегическое передвижение – еще можно назвать его крейсерской скоростью – используется, когда речь идет о проходимом за день расстоянии пешком, или когда нужно определить скорость транспорта. Скорость пешего перехода определяется по самому медленному участнику. Общие соображения о покрываемом за день расстоянии:

Группа пешеходов – 30 миль

Группа всадников – 50 миль

Такие расстояния покрываются при путешествии быстрым, но без перенапряжения пешеходов или скакунов. Естественно, если время важно, можно ускорить передвижение и предпринять форсированный марш:

Форсированный марш пешком – 45 миль

Форсированный марш верхом – 75 миль

Важно: форсированный марш можно совершать только через день!

Как при обычной крейсерской скорости, так и для форсированного марша важно учитывать характер местности, по которой совершается переход. Неблагоприятная местность может существенно замедлить передвижение.

Модификаторы местности:

Дорога: 110 % от дневного перехода

Открытая местность: 100 %

Редкий лес: 75%

Холмы: 75%
Лес: 50%
Горная гряда: 30%
Густой лес/джунгли: 10%
Болото: 10%

Транспорт

Бык: 25 миль/день
Телега с лошадьми: 30 миль/день
Карета: 50 миль/день
Верховой курьер*: 120 миль/день
Речная лодка вверх по течению: 20 миль/день
Речная лодка вниз по течению: 40 миль/день
Парусное судно: 140 миль/день

*частая замена лошадей, действует почти исключительно на дорогах Империи

Тактическое передвижение

Тактическое передвижение обычно имеет значение, когда нужно вычислить, сколько времени понадобится, чтобы кого-то поймать, догнать и т.д. В данном случае можно говорить о двух значениях: максимальной скорости (бега) и Выносливости (как долго может выдерживать максимальную скорость).

Максимальная скорость: мы исходим из предположения, что атлетически сложенный человек (а таковыми должны быть большинство игровых героев) может развить максимальную скорость 8 шагов/сек. Очень шустрые герои (Ловкость 16-20) могут развить 9 шагов/сек, слегка неуклюжие герои (GE 8-10) развивают лишь 7 шагов/сек. Коротенькие ножки карликов позволяют им развить максимальную скорость лишь 5 шагов/сек.

Выносливость: Выносливость героя определяется суммой его Силы и жизненной энергии. Значение выносливости показывает, сколько секунд герой может сохранять максимальную скорость.

В таблицах приводятся изменения трех видов скорости (бег, трусца и ходьба) в зависимости от Класса Брони (RS). Таблица 1 описывает быстрых гуманоидов вроде людей, эльфов, гоблинов, троллей, вампиров и орков. Таблица 2 относится к более медленным гуманоидам вроде карликов, людей-ящер и нежити.

Максимальная скорость человека, не отягощенного доспехами, дана в таблице 1. Лишь в набедренной повязке (BE0) максимальная скорость составляет 8 шагов/сек, в обычной одежде (BE1) она 7 шагов/сек, а рыцарских доспехах всего 2 шага/сек.

Время в секундах, сколько может выдерживать максимальную скорость, в точности равно очкам Выносливости, сколько их есть *на данный момент*. По истечении этого времени, герой должен перейти на трусцу на период в десять раз превышающий время бега, или же идти шагом. Лишь после игрового раунда (5 минут) ходьбы шагом герой может снова перейти на бег.

Пример: Воин в боевом ватнике (BE2) с Выносливостью 40 может развить максимальную скорость 6 шагов/сек на 40 секунд. Затем он выдохнется и должен будет переждать 400 секунд. После этой пробежки он может передвигаться лишь маршевой скоростью.

Нагрузка: Если герой несет дополнительный груз, это также сказывается на скорости. Особенно это верно для тяжелых или громоздких предметов. (Кто хоть раз бежал стометровку с чемоданом на спине, тот знает, о чем мы...) В каждом конкретном случае решает Ведущий, но ради простоты дополнительная нагрузка снижает скорость как доспехи. Общее правило – 200 унций груза соответствуют одному очку отягощения (BE).

Таблица скорости 1: Быстрые гуманоиды

Нагрузка Доспехов (BE)	Бег шаги/сек	Трусца шаги/сек	Ходьба шаги/сек
---------------------------	--------------	-----------------	-----------------

0	8	4	2
1	7	4	2
2	6	3	1
3	5	3	1
4	4	2	1
5	3	2	1
6	2	1	1
7	1	1	1
Время в секундах	Равно очкам Выносливости	10х очки Выносливости	Ограничено страт. Передвижением

Таблица скорости 2: Медленные гуманоиды

Нагрузка Доспехов (BE)	Макс. скорость Шаги/сек	Трусца Шаги/сек	Ходьба ш/с
0	5	3	2
1	5	3	2
2	4	2	1
3	4	2	1
4	3	2	1
5	2	2	1
6	1	1	1
7	1	1	1
Время в секундах	Равно очкам Выносливости	10х очки Выносливости	Ограничено страт. Передвижением

Замедление от нагрузки: 200 унций груза = +1BE

Примечание: Вес доспехов и щита уже учтен в показателе нагрузки доспехов.

Таблица скорости 3: Животные

Гигантская амёба	0,25		
Гремучая змея	1		
Могильные мокрицы	4		
Горилла	7 (на деревьях)/5		
Татцельвурм	5		
Крыса	7		
Вервольф	9		
Людоед	10		
Великан	10		
Кракен-амфибия	3/2		
Крокодил	5/1		
Волк	13		
Летучая мышь	15/0,5		
Древесный дракон	15/1		
Всадник	Рысь	Галоп	Выносливость
Осел	6	10	Рысь 3 SR, Галоп 1 SR
Мул	7	11	Рысь 4 SR, Галоп 1 SR
Верблюд	8	13	Рысь 8 SR, Галоп 4 SR
Верховая лошадь	10	14	Рысь 3 SR, Галоп 1 SR

Пояснение к таблице 3: Все значения указаны в шагах в секунду. Если даны два значения, например «древесный дракон 15/1», вторая скорость относится к перемещению по земле, а первая к основному способу их передвижения, например, плаванию или полету. У скакунов обычно есть три скорости: шаг, рысь и галоп (верблюд на самом деле

идет иноходью, для простоты отнесенной к галопу). Скорость шагом соответствует скорости ходьбы человека (2 шага/сек), а потому в таблице не указана. В колонке «Выносливость» указано, как долго может выдерживаться конкретный темп (в игровых раундах, SR).

Плавание

Если героя преследует водоплавающее существо, а до спасительного берега за пару гребков не достичь, ему не остается ничего иного, как положиться на свое умение плавать – таблица скорости плавания не приводится, поскольку мы считаем ее излишней. Если расстояние, которое может одолеть пловец, представляет интерес, то оно зависит от Таланта «плавание» и Выносливости.

Вот быстрое правило: Значение Таланта помноженное на Выносливость и помноженное на 10 дает расстояние в шагах. Герой с Плаванием 2 и Выносливостью 40 может одолеть дистанцию как минимум 800 шагов: $2 \times 40 \times 10 = 800$.

Но это верно лишь для тех случаев, когда пловец не отягощен (в одной набедренной повязке), если же на нем будет уличная одежда, а то и вовсе доспехи, используется следующая формула: Расстояние = Талант на Выносливость на (8 минус 2 ВЕ). Тут снова перемножается значение Таланта на Выносливость, а потом умножается на разницу 8 и удвоенного значения Нагрузки.

Допустим, герой из примера выше одет в кожаные доспехи (ВЕ3), в этом случае он одолеет лишь 160 шагов: $2 \times 40 \times (8 - 2 \times 3) = 160$.

Ползать на животе, на четвереньках, балансировать и прочие необычные способы передвижения

На наш взгляд, таблица тут не нужна – все решения о расстоянии и скорости принимаются Ведушим.

Повышение уровня

Когда герой получает новый уровень (об очках приключения и повышении уровня см. «Книгу правил 1»), он может улучшить не только значения Свойств, но и Талантов, а кроме того повышается и его жизненная энергия.

Повышение положительных Свойств

Для повышения положительного Свойства герою дается три броска W20. Сначала игрок говорит, какое Свойство хочет улучшить, затем делает первый бросок W20 – если выпало число равное его Свойству или выше, значит он сумел улучшить свое Свойство на 1. Если выпало число меньше значения Свойства, игроку дается вторая и третья попытки. Любое положительное свойство можно повысить лишь на 1 при каждом повышении уровня. Также нельзя повышать больше одного Свойства за раз.

Понижение отрицательных Свойств

Для понижения отрицательных свойств используется аналогичный метод, с той лишь разницей, что надо выбросить на W20 число равное Свойству или меньше (то есть, выполнить проверку этого Свойства). Игроку также дается три попытки для самосовершенствования, также можно понизить за раз только одно Свойство и только на одно очко.

Повышение значений Талантов

Повышение значений Талантов это самое важное событие при достижении нового уровня, ведь именно Талантами герой описывается полностью. Каждый герой получает 15 попыток для повышения Талантов, когда достигает следующего уровня. (Также он получает 15 таких попыток в начале игры, при создании героя, когда герой, некоторым образом, повышается с «нулевого» до 1 уровня). Чтобы повысить любое значение Таланта на 1, сперва необходимо бросить кубики. При величине Таланта 9 и ниже бросается 2W6. При значении Таланта 10 считается, что он достиг *уровня мастера*, и дальнейшие попытки его повысить делаются на 3W6, пока значение Таланта, наконец, не станет 18, знаменуя *непревзойденное совершенство*.

Для повышения любого Таланта дается три попытки. Если все три попытки провалятся, значит повысить Талант не удалось. Если хоть одна попытка окажется успешной, можете поднять Талант на 1 очко. Не все Таланты можно поднимать до одинаковых величин. Таланты из области техник боя и Интуиции можно поднимать лишь на 1 очко при получении нового уровня, все Таланты знаний можно поднимать на 3 очка, а все прочие – на 2 очка.

Как было сказано, для повышения Таланта на 1 очко дается три попытки, поэтому вы можете потратить 9 попыток, чтобы повысить Талант Знания на 3 очка.

Если же при получении нового уровня вы хотите повысить Талант больше, чем на одно очко, необходимо учитывать, что возрастает и сложность проверки. Необходимо делать проверку по новому, увеличившемуся значению Таланта.

Если, к примеру, вы не сумели повысить Талант Знания с первых трех попыток, тогда вы можете потратить на его повышение шесть других бросков повышения.

Однако вам не следует быть слишком расточительными с бросками повышения – ведь, как говорилось выше, на уровень вы получаете лишь 15 бросков, которые расходуются при неудачных попытках.

Повышение Колдовских навыков (ZF)

При достижении следующего уровня магически одаренные герои могут улучшить свои Колдовские навыки по той же схеме, что и Таланты.

Маги получают 15 попыток, эльфы – 10 попыток.

Повышение жизненной энергии (LE)

При достижении следующего уровня герой получает возможность повысить свою жизненную энергию. Для этого он бросает W6 и прибавляет выпавший результат к максимальному значению LE и к ее текущей величине. Последнее имеет смысл, когда повышение уровня происходит в разгар приключения, и герой ранен.

Повышение астральной энергии (AE)

Маг при достижении следующего уровня бросает W6, а эльф W6+2. Результат герой по своему усмотрению распределяет между жизненной и астральной энергией. (Также см. «повышение уровня для магически одаренных» на стр. 41).

Таланты и их значения

Как вы уже знаете, успех или неудача многих предпринимаемых героем действий определяется *Проверкой*. Например, если надо поднять каменное надгробие, герой должен доказать свою физическую удаль. Он делает, как сказано в базовых правилах, проверку Силы. Однако в игре часто случаются ситуации, когда от героя требуется проявить больше одного Свойства – например, когда герой Карабкается, от него требуются Мужество, Сила и Ловкость, и все три Свойства должны «пройти испытание» у ведущего, когда герой куда-нибудь лезет.

Также следует учесть, что у героя может быть определенный опыт в Карабкании, и тогда его опыт или его отсутствие также повлияют на успех проверки.

Подобные искусства – Карабкание, Верховая Езда, Целительство и т.д. – мы называем Талантами (или, гораздо реже, Навыками); уровень опытности героя в Таланте определяется Значением Таланта (TaW). Если значение Таланта у героя 1 или больше, значит у него именно столько Очков Таланта.

Ниже вы найдете краткое описание каждого из Талантов и указания, какие Свойства для них требуются (например: Скрытность – Мужество MU, Интуиция IN, Ловкость GE).

В таблице на стр. 14 указаны значения разных Талантов, с которыми каждый тип героя начинает игру.

Даже при беглом взгляде на эту таблицу бросается в глаза, насколько различны Таланты каждого типа героя. Таланты – это зеркало, четко отражающее, провел ли герой

свою молодость в пустыне Кхом или в городе, был ли замкнутым или постоянно общался с другими людьми.

Поэтому воспринимайте ТаW вашего типа героя не просто как абстрактные детали его действий в конкретных областях, а как общий набросок его личности. Такой взгляд поможет вам лучше отыгрывать выбранного героя – отрицательное значение Плавания означает не только, что ваш герой, что очевидно, провалит большинство проверок Плавания, но и заранее даст вам знать о его страхе перед водой и плаванием на корабле.

(Подобный страх перед попытками научить его плавать будет интересным вызовом для товарищей по команде – постепенное изучение и увеличение определенного Таланта придает нашей игре особое очарование).

В этой книге мы предлагаем вам подборку Талантов, чаще всего необходимых в простых приключениях новичков в ролевой игре – полная система Талантов, охватывающая более восьмидесяти навыков, находится в книге-дополнении «Плащ, меч и палочка».

Проверка Таланта

Проверка Таланта использует значения как Свойств, так и Таланта героя. Проверка также учитывает его физическое и душевное состояние и наличие особого опыта в соответствующей области. Вновь обратимся к герою-скалолазу – чтобы вскарабкаться, он последовательно делает три проверки Свойств: Мужества, Ловкости и Силы. Если же герой обладает опытом скалолазания (очками Таланта «Карабкание»), он может делать проверку этого Значения.

В игре это выглядит так:

Герой:

ТаW Карабкание: 6

Свойства: MU: 12; GE: 13; KK: 11

Результаты проверок: 13; 10; 14

Если бы у героя не было 6 очков в Таланте Карабкание, он бы провалил всю проверку с провалом первой под-проверки (Мужество), а так он должен отнять 1 очко из результата броска – проверка Мужества теперь засчитана, а у героя остается 5 очков Карабкания. Проверка Ловкости и так успешна, но затем герою предстоит расстаться с 3 очками. Так он проходит проверку Карабкания и даже сохраняет кое-какой запас очков Таланта.

Приведенный выше пример показывает, как надо делать проверку Таланта – это важно, потому что по этой схеме делаются все проверки:

Игрок делает первую проверку свойств (если нужно, подкорректировав результат за счет очков Таланта), затем вторую (корректируя при необходимости) и, наконец, третью (аналогично, расходуя, если нужно, очки Таланта).

Запрещается сначала суммировать значения 3 Свойств (и ТаW), затем сравнивать с суммой 3 бросков. Более того, *нельзя* сначала сделать три броска, а затем распределить их по проверяемым Свойствам.

Звучит запутанно, но с должной практикой это быстро выучивается и становится очень захватывающим компонентом правил.

Если у игрока есть несколько разноцветных W20, тогда он может выполнять все три под-проверки бросив их одновременно – но перед броском он должен определить, какой цвет какому Свойству соответствует.

Если у героя отрицательное значение Таланта, он должен прибавить столько очков к броскам проверки – желательно, к какому-то одному (чтобы проверка была успешной, броски по прежнему не должны превышать значения Свойств). Рассмотрим следующий пример Очарования:

Герой:

ТаW Очарование: -5

Свойства: IN: 12; CH: 10; CH: 10

(!) *Результаты проверок: 10; 9; 10*

Игрок должен добавить сумму в 5 очков к своим броскам. На проверке Интуиции игрок может избавиться от 2 отрицательных очков ТаW и еще от одного очка на первой проверке Обаяния, но вот вторая проверка Обаяния проходит впритык. А у игрока остается еще два очка отрицательного ТаW – проверка Очарования считается проваленной.

В данном примере также видно, что в некоторых Талантах одно Свойство проверяется дважды – а именно, если такой Талант характеризуется именно этим Свойством.

Помощь и препятствия при проверке Таланта

Если герою предстоит совершить особо смелое или сложное действие, тогда Ведущий, как правило, дает осложняющий модификатор к проверке Таланта. (Менее сложные действия наоборот используют облегчающий модификатор).

Схема та же, что и с проверкой Свойств – положительный модификатор делает проверку сложнее, отрицательный облегчает.

В таких случаях модификатор вычитается из очков Таланта *перед* броском проверки. Как было показано выше, проверки могут быть для Талантов как с положительным значением так и отрицательным. Поэтому успех зависит от броска и модификатора, который вычитается из значения Таланта.

Примеры:

Ведущий требует проверку Карабкания при +4, у героя ТаW Карабкания 3. Он вычитает модификатор (+4) из своего ТаW (3) и получает -1. Следовательно, проверку он будет проходить, как если бы у него Талант Карабкания равнялся -1.

Ведущий требует проверку Карабкания при +4, у героя ТаW Карабкания -3. С учетом модификатора игрок должен проходить проверку, как при ТаW -7.

Ведущий требует проверку Готовки при -2, у героя ТаW Готовки +3. Игрок вычитает отрицательный модификатор (-2) из своих ТаW (+3) и потому делает проверку, как при ТаW 5.

Автоматические удача и неудача

Если при проверке Таланта два раза выпадет 20 (из трех бросков), это означает автоматический провал, точно так же, как двукратное выпадение 1 всегда означает автоматический успех, независимо от очков Таланта героя.

Как ведущий, вы должны обратить внимание, что чем лучше были броски проверки, тем меньше очков Таланта герой расходует на компенсацию бросков, и тем больше очков Таланта у него останется неизрасходованными. Герой может потратить максимум все очки Таланта или сохранить максимум же все. Особое значение это имеет в тех случаях, когда вы хотите сделать встречные проверки, например проверку Скрытности героя и проверку Бдительности стража, или проверки Музыки для участников музыкального состязания. Если в подобных ситуациях у обоих противников останется равное количество неизрасходованных очков Таланта, победителем будет тот, кто лучше бросал многогранники.

Несколько примечаний

На следующих страницах вы найдете, во-первых, таблицу Значений Талантов для описываемых в данном коробочном наборе типов героев, и описание всех относящихся к игре Талантов.

Как было упомянуто выше, полная система Талантов находится в коробочном наборе «Плащ, меч и волшебная палочка». Приведенные здесь правила сохраняют свою актуальность и для них с несколькими добавлениями и сильно расширенным списком Талантов.

В таблице значений талантов есть колонка «обыватель», где приводятся значения для среднего жителя, чтобы можно было быстро сравнить, выше или ниже среднего

Таланты выбранного типа героя. Кроме того, подобная информация может пригодиться при создании новых, не оговоренных в правилах, типов героев.

Определившись по таблице с ТаW вашего типа героя, учтите, что это самое начало игры – еще перед первым приключением ваш герой получает 15 попыток для улучшения значений Талантов на свое усмотрение. Подробнее см. главу «Создание персонажа».

Таланты героя

Техники ближнего и дальнего боя

Все таланты из этой области можно увеличивать на 1 очко при достижении нового уровня. Список и краткое описание этих талантов можно прочесть в главе «Бой и правила боя» на стр. 23.

Таланты Силы

Все таланты из этой области можно увеличивать на 2 очка при достижении нового уровня

Карабкание Klettern (MU/GE/KK)

Проверка Карабкания нужна всякий раз, когда герою предстоит трудное восхождение. (Трудным делом считается как залезание на стену замка, так и восхождение на скалу – залезть на обеденный стол можно без всякой проверки). В зависимости от типа и величины преодолеваемого препятствия, к проверке применяются усложняющие модификаторы, наличие помощи (костылей, веревок, кошек) облегчает проверку. Герой с сильным Страхом Высоты должен дополнительно выполнить проверку Страх Высоты, которая может лишить его возможности использовать улучшения для проверки Карабкания. Чем выше восхождение, тем существеннее боязнь высоты.

Координация Движений Körperbeherrschung (MU/IN/GE)

Все знают, когда нужен подобный Талант: когда оступаешь на лестнице, падаешь с лошади или летишь с обваливающегося пролета моста. Во всех этих случаях требуется умение Координировать Движения. В зависимости от сложности ситуации вводится модификатор.

Например, герой хочет прыгнуть из окна первого этажа на шею скачущего галопом всадника (популярное развлечение на Диком и авантюрном Западе). Для этого он выполняет проверку Координации движений при +10. Для прыжков с большей высоты модификатор будет равняться удвоенной высоте в метрах.

Верховая Езда Reiten (CH/GE/KK)

Совсем необязательно владеть Талантом верховой еды, если вы сидите на спине идущей шагом лошади, которую ведут в поводу. Проверка Верховой Езды требуется в основном для исключительных свершений – резкий галоп и прыжки через препятствия (низкие) невозможны без проверки. Скачки по бездорожью, без поводьев (когда герою нужна свобода рук), сложные прыжки (препятствие выше 1,5 метров или длиннее 5 метров) требуют проверок с усложняющими модификаторами.

Скрытность Schleichen (MU/IN/GE)

Для успешной Скрытности мало одной лишь Координации Движений, многое зависит от характера местности одежды героя. На мягкой почве и босиком от героя совсем не требуется проверка, чтобы Красться. В кавалерийских сапогах (сквозь подметки которых не ощущаются сучки под ногами) в лесу Красться будет необычайно трудно. Три фактора влияют на усложнение проверки: почва, доспехи и обувь героя.

Проверке Скрытности может противопоставляться встречная проверка Бдительности (см. также примечания о встречных проверках Талантов на стр. 15). Ведущий может бросать проверки Скрытности втемную от игрока.

Плавание Schwimmen (MU/GE/KK)

Герой со значением Таланта 2 может уверенно держаться на плаву и медленно грести в желаемом направлении. Ему не требуется проверка Плавания при падении в пруд. Такая проверка нужна, в основном, когда от героя на воде требуется нечто необычайное, например, нырнуть, транспортировать товарища или груз, или же сражаться

в воде. В последнем случае каждая вторая атака героя объединяется с проверкой Плавания. Неудача проверки означает и неудачу атаки.

Ведущему следует учитывать несколько факторов, когда речь идет о проверке Плавания:

Волнение на воде. Бурный поток или неистовая гонная река могут дать осложняющий модификатор до 8 очков к броску проверки.

Доспехи героя. Каждое очко нагрузки дает +1 к проверке, при этом с ВЕ5 и выше проверка может быть успешной, лишь если герой освободиться от доспехов. Плавание в подобной броне невозможно.

Расстояние, которое может проплыть герой, зависит от его Выносливости (см. стр. 7).

Самообладание Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)

Многие игроки существенно переоценивают самообладание своих героев: «Ни единый мускул не дрогнул у моего героя, пока женщина-людоед ввинчивала ему в нос пыточный штопор. Ничто не заставит его выдать, где спрятан волшебный яблочный пирог»... Вот тут-то как раз и пригодится проверка Таланта, доказывающая, что секрет и впрямь будет унесен в могилу.

Другими словами, Самообладание означает способность переносить сильную боль. Высокое ТаW может пригодиться не только на допросе, но и в бою (чтобы тяжелая рана не заставила мгновенно потерять сознание) или при выматывающем форсированном марше.

Вторая составляющая Самообладания требуется, чтобы устоять перед соблазнами, например, чтобы не расхохотаться, когда твой поделщик вешает капитану стражи лапшу на уши. Однако в некоторых ситуациях для героя будет более уместным проверять не Самообладание, а Вспыльчивость.

Маскировка Sich Verstecken (MU/IN/GE)

Этот Талант определяет способность быстро находить и использовать укрытие. Если герой провалил свою проверку Маскировки, то либо он недооценил Бдительность своего преследователя, либо слишком долго выбирал («...А может под стулом... или в шкафу... а может на люстру?»).

В месте, где спрятаться абсолютно негде (Имманский стадион в Гавене), ведущий вообще может запретить игроку делать проверку Таланта.

При необходимости, ведущий бросает проверку Маскировки втемную, также может выполнять встречная проверка Бдительности.

Танцы Tanzen (CH/GE/GE)

Помимо всего прочего успешная проверка Танцев может принести существенные выгоды на празднествах эльфов или шабашах ведьм, в то время как неудачная проверка в большинстве случаев выставляет героя на посмешище, и может стоить ему репутации в обществе.

Социальные Таланты

Все таланты из этой области можно увеличивать на 2 очка при достижении нового уровня.

Очарование Betören (IN/CH/CH)

Этим Талантом определяется влияние на противоположный пол. Успешная проверка Таланта означает, что «жертва» подпала под чары героя. На что именно согласится его жертва, это совсем другое дело, и в основном зависит от конкретной игровой ситуации. Если Очаровать пытаются «крепкий орешек», ведущий может назначить осложняющий модификатор.

Торговаться Feilschen (MU/KL/CH)

Наряду с другими Талант Торговаться может проверяться не бросками, а реальными действиями игрока. В этом случае значение Таланта может влиять на оценку ведущим успешности действий.

Но для быстроты игры можно и просто делать проверки Торговли. Игрок может даже предлагать осложняющие модификаторы – чем выше модификатор, тем больше процент скидки, которой он может добиться: +1 = 5%, +2 = 10%, +3 = 15% и т.д. Неудача в данном случае означает, что продавец запрашивает прежнюю цену, а то и повышает ее!

Знание закоулков Gassenwissen (KL/IN/CH)

Первейший Талант для Авантюриста, позволяющий быстро сориентироваться в незнакомом городе. Успешная проверка обязывает ведущего ответить на вопросы вроде: Где тут можно повстречать стражников? Где можно найти дешевое пристанище? Где тут проще всего предаться моему излюбленному занятию (надувательству)? В каком храме милосердно сжалятся над заблудшей – а главное голодной – душой? Проверки Знания закоулков ведущий может бросать втемную.

Ложь Lügen (MU/IN/CH)

Вообще-то, вы можете подумать, что таким Талантом обладает любой герой, но попадаются жертвы столь благого воспитания, что у них возникают проблемы всякий раз, когда им нужно соврать.

Примечание: Ложь может быть успешной лишь в том случае, если жертва обмана не может здесь и сейчас проверить истинность утверждения.

Знание правды обрекает на неудачу даже успешную проверку Лжи. В зависимости от ситуации, ведущий может делать проверки Лжи втемную. Также, смотря по обстоятельствам, Ложь может разоблачить успешная проверка Знания людей.

Знание людей Menschenkenntnis (KL/IN/CH)

Проверка этого Таланта позволяет героям увидеть истинные намерения НИПов. Можно проверить надежность проводника или правдивость лошадиного барышника. Проверки Знания людей бросаются не игроками, а ведущим втемную. В зависимости от результата проверки ведущий делится с игроком чувствами НИПа.

Чтобы герой не разгадал с помощью проверки Знания людей главного негодяя при первой же встрече, применяются осложняющие модификаторы. Величина модификатора обычно равна уровню НИПа.

Оценка Schätzen (KL/IN/IN)

Когда в приключении вам попадается небольшое колечко с синим камушком или серебряной птичкой, не стоит рассчитывать, что к нему будет прицеплен и ценник. После успешной проверки Оценки ведущий сообщает героям примерную цену, которую можно выручить за вещицу. Делая покупки на рынке, проверка Оценки помогает понять истинную стоимость продаваемых втридорога товаров. Само собой, ведущий может бросать проверку Оценки втемную.

Таланты природы

Все таланты из этой области можно увеличивать на 2 очка при достижении нового уровня.

Следопыт Fährtsuchen (KL/IN/GE)

Проверка этого Таланта позволяет найти след и пройти по нему. Характер почвы определяет, насколько сложно идти по следу. Модификаторы могут варьироваться от -7 (свежий снег) до +20 (твердая скала). На определенных типах поверхности (например, лишенный пыли мраморный пол) ведущий может вообще запретить эту проверку.

Траппер Fallenstellen (KL/FF/KK)

Этот Талант включает разработку, искусное размещение и маскировку ловушки. Успешная проверка означает, что проходящее возле ловушки животное будет поймано – само собой, это зависит и от наличия в окрестностях живности вообще, что может решаться Ведущим, к примеру, случайным броском.

При значении Таланта 6 и выше траппер может устроить большую ловушку, куда попадетсЯ и разумная «дичь». Однако этот Талант не позволяет создание механических капканов.

Обнаружить ловушку можно при проверке Бдительности или Чувства опасности.

Травоведение Pflanzenkunde (KL/IN/FF)

Травник не только знает, где искать нужное ему растение, он еще может более-менее оценивать незнакомые растения, сравнивая с известными ему видами.

Также эта способность отвечает за опознание ядовитых или лекарственных растений. Во всех трех областях (поиск растений, опознание, приготовление эликсиров) делаются проверки, при том, что провал проверки при поиске растения означает, что оно просто не найдено, а вот неправильная оценка или неверно приготовленный отвар могут иметь роковые последствия. Проверки оценки растений и приготовления эликсиров Ведущий может бросать втемную.

Звероведение Tierkunde (MU/KL/IN)

Для успешной охоты, прежде всего, необходимо знать ареалы и повадки большинства авантюрной живности. Зверовед может также оценивать ранее незнакомых ему животных, сравнивая с известными ему видами. Успешная проверка Звероведения может предсказать реакцию животного на ваше поведение или (в комбинации с проверкой Скрытности и вашим Владением оружием) повлиять на исход охоты.

Выживание Wildnisleben (IN/FF/GE)

Сюда относятся всякие мелочи, которые, взятые вместе, важны для жизни под открытым небом: выбор места и разбивка лагеря, поиск хвороста и разведение костра даже в сырых условиях, и т.д. Проваливший проверку этого Таланта герой может поутру обнаружить, что палатку со всеми его пожитками унесло водой – он чертовски промахнулся, оценивая небольшую речушку, на берегу которой заночевал. Проверки Выживания могут бросаться Ведущим втемную.

Таланты знаний

Все таланты из этой области можно увеличивать на 3 очка при достижении нового уровня.

Алхимия Alchimie (MU/KL/FF)

Этот Талант отвечает за производство «обычных» химикалий и чудодейственных снадобий (подробности см «Энциклопедия Авантюрика»). Игрок сообщает Ведущему, какую алхимическую микстуру желает получить его герой, после чего Ведущий устанавливает модификаторы для проверки. Хотя, прежде чем переходить к самой проверке, герой должен достать необходимые ингредиенты.

Неудачная проверка в этой опасной области может повлечь самые разные последствия: безвредные, но невыносимо вонючие зеленые клубы дыма или большой взрыв, обращающий в руины и пепел половину квартала. Ведущему следует быть справедливым – герой должен догадываться, к чему может привести неудача. Проверка Таланта Алхимии также может применяться при анализе неизвестных микстур, но тут уж ошибка может повлечь настоящую катастрофу.

Однако, чтобы быть алхимиком, необходимо обладать такими Талантами как Арифметика и Читать/Писать – если значения этих Талантов ниже 4, герою вообще не позволено проверка Алхимии.

Читать/Писать Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)

Для этого Таланта обычно никаких проверок не требуется. Значение Таланта 0 или ниже означает, что герой не умеет ни читать, ни писать. При ТаW 1 или 2 он может прочесть и написать короткие предложения. С 3 начинается почти нормальная грамотность. Тем не менее, и у этого Таланта есть Непревзойденное мастерство (ТаW 18) – вопрос только в том, как часто нужно использовать в игре феномен быстротечения (1000 знаков за 10 секунд) или каллиграфии.

Многие другие Таланты (вроде Алхимии) требуют минимального значения Чтения/Письма, без которого запрещено делать любые проверки этих специфических Талантов.

Арифметика Rechnen (KL/KL/IN)

Аналогично Чтению и Письму, этот Талант редко требуется проверять. Герой с TaW меньше 0 не может считать – только «много-мало» или «больше-меньше». Герои с TaW 0-2 считают записывая и на пальцах. С TaW 3 начинается владение основными действиями арифметики. TaW 4 – минимальное требование для проведения проверок в области Алхимии. Если хотите, можете довести TaW Арифметики до 18 (человек-калькулятор).

Языки Sprachen kennen (KL/IN/CH)

Мы полагаем, что каждый герой более-менее владеет гарети – языком Срединных Царств, и, само собой, родным, если он родом из специфической языковой общины (в этом случае родной язык будет иметь максимальное значение, а гарети – 2 или 3).

За каждое очко TaW выше 0 герой получает возможность выучиться понимать дополнительный язык и говорить на нем. Герой может владеть одним и более языками из следующего списка. В нем указано, сколько очков Таланта стоит овладеть языком в совершенстве. Можно, конечно, выучить только основы языка (потратив меньше очков). Но чтобы быть в состоянии писать на этом языке, необходимо потратить только на одно очко меньше максимума – если, конечно, данный язык имеет свою письменность.

Наиболее распространенные языки Авестурии:

Garethi (язык Срединных Царств): 4

Isdira (эльфийский): 5

Rogolan (карличий): 3

Tulamidisch (новадский): 4

Thorwalsch: 4

Nivesisch: 6

Mohisch: 2

Orkisch, Людоедский: 1

Goblinisch: 1

Trollisch: 3

Echsisch: 6

Начиная с TaW 11 герою на 1 очко легче учить все языки – это относится и к тем языкам, которыми он уже овладел.

Однако стоимость изучения языка не может быть ниже 1 очка Таланта.

Ремесленные Таланты

Все таланты из этой области можно увеличивать на 2 очка при достижении нового уровня.

Плавание на лодке Boote Fahren (FF/GE/KK)

Сюда относятся все таланты передвижения на небольшом водном транспорте – грести веслами, двухлопастным веслом, отталкиваться шестом, плыть под парусом. Грести по спокойному пруду Ведущий может разрешить и без всякой проверки – уж как-нибудь герой да доберется до другого берега. Хождение под парусом, спуск на плотках и аналогичные действия возможны лишь при успешной проверке.

Возница Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)

Сложность проверки зависит от типа транспорта и количества впряженных животных. Чтобы удержать на дороге карету с четверкой лошадей нужна проверка при +4, в то время как править крестьянской телегой с волами намного проще (проверка при -6). Осложняющие модификаторы используются и при выполнении рискованных маневров – вписаться в ворота на полной скорости или направить в бой квадригу по неровной местности.

Шулер Falschspiel (MU/CH/FF)

Верный Талант Шулерства может послужить несколькими способами:

1. Герою нужно быстро достать денег. Он отправляется в трактир, делает проверку Шулерства и сгребаает выигрыш – в случае успеха, конечно же – размер которого определяется Ведущим.

2. Ведущий проводит игру кости или карты, в которой участвует и шулер. Герой может повлиять на результат броска или раздачи в свою пользу, но каждое такое воздействие требует успешной проверки Шулерства.

Естественно, неудачная проверка не закончится для героя ничем хорошим (здоровье и долголетие в Аventureрии несовместимы со славой шулера).

В сочетании с проверкой Бдительности высокий Талант Шулерства можно использовать для разоблачения мошенничества. (Но и здесь необходима осторожность – ложное обвинение в нечистой игре достаточный повод для вызова на дуэль).

- *Эта игра зависит от Удачи?*

- *Не в мою раздачу.*

(В. Ч. Фельдер, авантюрист с Запада).

Лечение ядов Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)

Успешная проверка Лечения ядов позволяет верно определить токсин. Ведущий называет природу яду и сообщает, как его лечить, хотя целителю, возможно, сперва придется раздобыть определенные травы или иные ингредиенты. Когда приготовления будут завершены, целитель делает вторую проверку с модификатором равным уровню яда. Если проверка будет успешной, действие яда прекращается, и теперь целитель может возвращать утраченную жизненную энергию дальнейшими проверками – или по 1 LP за каждую успешную попытку, или, если время поджимает, самому назначить осложняющий модификатор к одной проверке, который будет равняться количеству восстановленных LP (например, при успешной Проверке+5 вылечивается 5 LP).

Неудача проверки влечет за собой разные последствия:

1. Проверка (диагностирование) – лечение невозможно.

2. Проверка (прекращение действия яда) – лечение невозможно.

Последующие проверки (лечение) – лечение прекращается, отравленный получает 3 SP.

На первую проверку тратится один игровой раунд, на вторую минимум четыре, все последующие проверки Лечения занимают по 4 игровых раунда.

Лечение ран Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)

Этот Талант лечит переломы, порезы, укусы и прочие повреждения, получаемые в бою. Лекарь делает первую проверку, чтобы оказать общий уход за раной и предотвратить начало травматической горячки. Следующая проверка Лечения делается для восстановления LP – больной восстанавливает столько LP, сколько очков Таланта останется к концу проверки (подробнее см. Лечение болезней в «Мантии, мече и посохе»). Эти LP восстанавливаются в дополнение к LP от естественного выздоровления (или регенерации).

При неудаче первой проверки лечение не начнется, а у больного с высокой вероятностью (1-15 на W20) разовьется травматическая горячка. При неудаче второй проверки обычное лечение останавливается на 24, а больной получает 3 дополнительных очка повреждений.

Первая проверка занимает 4 игровых раунда, вторая занимает 1 день.

В описаниях талантов Лечения указано время проверки. Но это совсем не обязательно означает, что герой-лекарь, к примеру, 4 часа кряду ничего не делает, только лечит. Вот над пациентом в это время действительно не могут выполняться другие проверки Лечения – ни этим, ни другими лекарями.

Все восстановленные Талантом Лечения очки жизни пациент получает только после определенного периода отдыха в дополнение к ночному сну.

Музыкант Musizieren (KL/IN/FF)

Хотя игрок и может быть наделен этим Талантом в реальной жизни, но практика показывает, что лучше его отыгрывать бросками многогранников.

Успешная проверка Музыки может как принести в кошелек героя немного княжеских дукатов, так и утихомирить злого тролля. Герой может как специализироваться в одном инструменте, так и стремиться освоить несколько. Чтобы хоть как-то пикировать, нужен TaW 4, но действительно замечательные выступления становятся возможны начиная с TaW 7.

Взлом замков *Schlösser Knacken* (IN/FF/FF)

Основа воровского мастерства. Чтобы открыть замок без подходящего ключа (то есть отмычкой, булавкой, ножом и т.д.), Ведущий назначает проверку Взлома замков с, в зависимости от обстоятельств, солидными модификаторами.

Неудача проверки чаще всего означает, что отмычка или импровизированное оружие взлома ломается в замке, и дальнейшие попытки Взломать получают дополнительные осложнения.

С помощью этого Таланта можно также обезвреживать определенные типы механических ловушек. Однако в данном случае неудачная проверка всегда будет означать, что ловушка сработала, и герой получил полные повреждения.

Карманные кражи *Taschendiebstahl* (MU/IN/FF)

Определяя модификаторы для этой проверки, следует учитывать множество факторов: насторожена ли жертва кражи? Насколько объемна добыча? Как карманник отвлекает внимание жертвы? И так далее...

Игрок может влиять на проверку, выбрав образ действий, который Ведущий сочтет весьма многообещающим.

Карманную кражу можно сорвать успешной проверкой Бдительности.

Таланты Интуиции

Все таланты из этой области можно увеличивать на 1 очко при достижении нового уровня.

Чувство опасности *Gefahreninstinkt* (KL/IN/IN)

В случае успешной проверки этого Таланта Ведущий говорит герою, что тот чувствует некую опасность. Какую именно – не говорится, и вполне возможно, что опасная ситуация рассосется и без воздействия героя. Проверки Чувства опасности могут выполняться не только по инициативе Ведущего, но и игрока. Герой со значением Таланта как минимум 10 должен получать от Ведущего предупреждения об опасностях, за исключением экстраординарных случаев, без всяких проверок.

Чувство опасности сообщает только о немедленных неприятностях, оно вовсе не наделяет даром предвидения.

Азартные игры *Glücksspiel* (MU/IN/IN)

Талант Азартных игр может использоваться аналогично Шулерству, но в данном случае неудачная проверка не означает угрозу здоровью и жизни. Аналогично, успешная проверка также не приносит такой куш, как успешное Шулерство – выигрыш у знатока Азартных игр существенно ниже. Если речь идет о собственно партии в карты или кости, успешная проверка Азартных игр позволяет герою перебросить кость или заменить одну карту.

Бдительность *Sinnenschärfe* (KL/IN/IN)

- Я прижимаю ухо к двери, я что-нибудь слышу? – Стандартный вопрос для любой игры. Именно Талант Бдительность позволяет Ведущему проверять остроту восприятия любого героя.

Если проверка делается не для зрения или слуха (например, нащупать тонкую гравировку или почуять тонкий запах), тогда используются Свойства KL/IN/FF вместо KL/IN/IN.

Проваленные проверки означают, что герой или ничего не ощутил, или неверно интерпретировал воспринятое.

Проверки Бдительности Ведущий всегда бросает втемную.

Примечание:

Описывая действия своих героев, игроки ни в коем случае не должны упоминать проверки Талантов. То есть не: «Я бросаю проверку Чувства опасности», - а: «Затаив дыхание, я полностью сосредотачиваюсь на окружающей обстановке – возникает ли у меня ощущение опасности»? – или: «Опустившись на колени, я внимательно всматриваюсь в отпечаток подковы – возможно, количество собравшейся в нем воды подскажет мне, насколько след старый». При всякой возможности Ведущий должен учитывать хорошее описание действия, облегчая проверку, а то и вовсе отменяя ее.

Также игрокам никогда не следует забывать, что в Аventure, мире героев, нет ни очков Талантов, ни проверок. Не может герой Аventure сказать (как, к несчастью, снова и снова говорят сами игроки): «Не, ну у Алрика Карабание 11 – залезет, куда денется».

В бой!

В «Книге правил 1» вам были даны основные правила, охватывающие сражение в DSA. Этих стандартных правил боя вам на самом деле целиком хватит для захватывающей дуэли.

Стандартные правила боя

Напомним их еще раз: у каждого бойца есть значение Атаки и Парирования, каждый держит в руках оружие, причиняющее определенное количество очков попадания (TP), и облачен в доспехи, обладающие значением Защиты (RS).

В боевом раунде каждый из участников получает возможность лишь для одной атаки и одного парирования. Если атака будет успешной (игрок выбрасывает на W20 число равное или меньше значения Атаки его героя), противник должен парировать (игрок должен выбросить число равное или меньше значения Парирования своего героя). Если атака оказалась неудачной, или атака была удачной, но удачным же было и парирование, тогда право удара переходит к сопернику и прежний нападающий становится защищающимся.

Однако если атака была успешной, а парирование нет, атакующий совершает Попадание – игрок бросает кости, определяя, сколько именно TP причинит удар, защищающийся вычитает из TP значение своего RS, получая величину повреждений (SP), которые надлежит вычесть из жизненной энергии (LP) его героя.

После чего право на удар все равно переходит (если противник еще жив), и бой продолжается по описанной схеме до выбывания из строя из-за снижения жизненной энергии или капитуляции одного из участников.

Расширенные правила боя

Чем шире, тем лучше. Бой по стандартным правилам (возможный и с большим числом участников) быстро проводится и остается захватывающим. Но это просто «суп из брикета», и вскоре возникает вопрос, как добавить к блюду немного специй.

Вуаля! Ваше желание исполнено. На следующих страницах вы найдете расширенные правила боя, придающие изюминку схваткам и наделяющие ваших героев особыми Свойствами, которые можно использовать в игре. Однако для этого требуется использование системы Талантов, чего, как мы надеемся, вы и так жаждете.

Также эти правила боя можно улучшать и дальше – очень сложная система боя для профи описана в коробочном наборе «Плащ, меч и посох», дополненная всяческими трюками вроде «финтов», «бое верхом», нестандартным оружием и многими другими вещами.

Некоторые (необходимые) примечания

Но прежде чем устремиться в сражение, необходимо сделать еще несколько замечаний о боевой системе DSA. (Нетерпеливые читатели могут пропустить этот раздел).

Разработка системы боя для ролевой игры в жанре фэнтези – это сложная задача для авторов по уравниванию. Необходимо учесть, сбалансировать и ввести такие факторы как реализм, напряжение и не в последнюю очередь удовольствие от игры. Опять-таки, предпочтения и интересы игроков не совпадают, и там, где одного ждет море удовольствия, другому откроется лишь нудное бросание костей.

Первый вопрос возникает уже тогда, когда мы говорим о намерении имитировать «реальную рубку на мечях». Во-первых, вряд ли кто-либо располагает документами о том, как подобный бой выглядел, во-вторых, в реальном бою опасности подвергается ваша незаменимая жизнь, а потому вы наверняка попытаетесь действовать как можно осмотрительнее и избежать серьезных ранений. Поэтому мы хотим симитировать бой в правилах игры.

Мы ориентировались на фильмы, романы и комиксы с рыцарями, плащами и шпагами, где герои ведут себя «по-геройски», с быстрой и зрелищной схваткой, элегантной пляской стали и каскадерскими трюками. Эти принципы стояли у колыбели боевой системы DSA. Ролевая игра в жанре фэнтези это игра воображения, а не семинар по средневековому фехтованию.

Теперь о реализме. По этой причине DSA забита длинными таблицами о позиции героя, досягаемости оружия, влажности воздуха и цвете волос героя, из которых всего за несколько минут перелопачивания можно извлечь информацию, что удар прошел мимо всего на волосок. Также мы используем «зоны» или «систему локации повреждений», позволяющую определить, вонзилась ли рапира в почку или бедро. Для одних реалистичность подобной системы будет как минимум сомнительной, другие же спросят, действительно нужны все эти подробности с отсеченными конечностями и вываливающимися из распоротых животов кишками – не следует ли оставить их дешевым фильмам и жестокой жизни. Как вы наверняка вскоре заметите, система боя DSA несмотря на все это придает игре элементы «фэнтезийного реализма» и наделяет вашего героя уникальностью даже в бою. Надеемся, наши правила придутся вам по вкусу и подарят вам многие вечера восторга и удовольствия, когда темные коридоры или туманный лес наполняется веселым звоном стали ...

Дополнительные правила боя

Предложенные ниже правила боя устроена, преимущественно, по модульному принципу – то есть система составлена из отдельных блоков.

Чтобы провести бой, вам достаточно немногочисленных основных правил, все прочие правила дополнительные или опциональные.

Вам следует обсудить в своей компании, какие дополнительные правила вы используете, а какие пропустите. Система боя – это важная, но не важнейшая часть игры, поэтому выберите для вашей группы наиболее привлекательные для вас блоки.

Базовое значение и Боевые Таланты

Определение базовых значений Атаки и Парирования

Базовое значение Атаки героя высчитывается по следующей формуле $(MU+GE+KK)/5$, округляя до целого, то есть 7,4 даст базовое значение Атаки 7, а 7,6 даст 8.

У героя со значениями MU 13, GE 15 и KK 14 базовое значение Атаки будет 8 ($13+15+14=42$; $42/5=8,4$; 8,4 округляется до 8).

Базовое значение Парирования вычитывается по формуле $(IN+GE+KK)/5$, также округляя по правилам математики.

У нашего героя Интуиция 11, поэтому его базовое значение Парирования также равно 8 ($11+15+14=40$; 40 разделить на 5 будет 8).

К этим базовым значениям прибавляются очки соответствующих боевых Талантов, распределяемые на ваше усмотрение между Атакой и Парированием.

У нашего бойца базовые значения AT и PA равны 8, и Талант Колющего оружия 7, поэтому у него может быть AT 13 и PA 10 или AT 12 и PA 11.

Решение, будучи однажды принятым, остается в силе для каждого боя – вы не можете перераспределять очки между боями.

Окончательное значение АТ и РА определяется либо Нагрузкой Доспехов (стр. 27), либо сравнением значения оружия (стр. 26).

Наращивание значений Атаки и Парирования

Для совершенствования техник боя очень большую роль играет практика (в смысле получение очков опыта и повышение уровня), поскольку она приводит к росту не только Свойств, но и Талантов, могущих влиять на значения Атаки и Парирования.

Герой из нашего примера выше имеет MU 13, GE 15 и КК 14 и Талант Колющего оружия 7, что дает АТ 12 и РА 11. При достижении следующего уровня он повышает Ловкость на одно очко, тем самым увеличивая базовое значение Атаки до 9 (Пояснение: $13+16+14=43$; $43/5=8,6$; округляется до 9). Также он получает возможность увеличить свой Талант Колющего оружия с 7 до 8, так что на новом уровне у него будет АТ 14, РА 11 или АТ 13, РА 12, в зависимости от того, что он предпочитает совершенствовать, атаку или защиту.

Таланты Боевых техник

Как вы уже прочли в описании Талантов, для боевых навыков проверки Талантов не бросаются. Вместо этого боевые Таланты служат для получения основных значений Атаки и Парирования и основного навыка для стрелкового и метательного оружия. Значение Таланта прибавляется к этим базовым цифрам, при этом доступные очки Навыка можно распределять по своему усмотрению между АТ и РА.

Подробнее о различных Боевых техниках, правилах по их использованию и их результатам можно прочесть на следующих страницах. Подробности Талантов таковы:

Бой без оружия

Драка (Raufen)

Этот Талант вмещает все действия, которые нужны герою Аventura для участия в доброй кабацкой потасовке: удары руками, ногами и блокировка таких ударов. Атака руками означает нанесение более-менее прицельных ударов, открытой ладонью или кулаком, без разницы. Однако остальные атаки верхней частью корпуса – в частности бодание головой – регулируются этим Талантом. Названия говорят сами за себя. Удары ногой, коленом, подножки – все считается Дракой. Защита (Парирование) от таких простонародных атак осуществляется Уворачиванием или Блокированием.

Кроме Драки есть и другие техники боя без оружия, вроде Бокса, Борьбы или опасного Хруруцат обитателей южных джунглей. Эти техники подробно описаны вместе с техниками вооруженного боя (которые вы найдете ниже) в коробочном наборе «Плещ, меч и посох».

Бой с оружием

Топоры (Äxte) и секиры (Beile)

Как и в случае с рубящим оружием, повреждения наносятся за счет большого веса самого оружия. Это плохо сбалансированное, но очень опасное оружие предпочитают народы карликов и Торвалерна.

Ножи (Messer) и кинжалы (Dolche)

Ножи и кинжалы наиболее распространенное оружие Аventura почти для каждого. Нанося укол кинжалом, главное прицелься, большой силы для этого не требуется. В эту категорию попадает все колющее оружие с длиной не больше половины шага.

Рубящее оружие (Scharfe Hieb Waffen)

У этого оружия есть клинок с острой кромкой с одной стороны. Обычно оно изогнуто, чтобы увеличить повреждения от сильного режущего и рассекающего удара. Типичное рубящее оружие сабли, ятаганы и кривые мечи.

Мечи (Schwerter)

Одноручные мечи – классическое оружие фехтования в Авентурии. А если оно тяжелее элегантных шпаг, то позволяет в бою «рубить и колоть». Некоторые сабли можно отнести к мечам, однако многие двуручные мечи относятся скорее к категории «рубящее оружие».

Копья (Speere) и посохи (Stäbe)

Под копьями мы подразумеваем в первую очередь оружие с длинным древком и наконечником. Им можно достаточно хорошо отбиваться, особенно от животных. Использование древка для парирования часто дает такому оружию значительное преимущество. В дополнение к классическим копьям эта группа также включает боевые и магические посохи.

Колющее оружие (Stichwaffen)

К этой категории относится оружие с очень тонким лезвием и тонким острием. Повреждения такое оружие наносит, в первую и главную очередь, благодаря точным колющим ударам. К колющему оружию относятся все шпаги, рапиры и итальянские рапиры.

Дробящее оружие (Stumpfe Hiebwaren)

У дробящего оружия нет режущей кромки. Повреждения создаются исключительно благодаря весу. Часто оно очень тяжелое, иногда с шипами для пробивания доспехов. В эту группу попадают все палицы, молоты и буздыганы, а также ножки стула и импровизированные дубинки.

Двуручное (Zweihänder)

Под двуручным подразумевается специальная категория оружия, в первую очередь различные двуручные мечи. Стиль боя существа отличается от боя одноручным оружием. Например, нужно долго тренироваться с хваткой, парированием рукоятью или сменой рук, прежде чем овладеешь этим оружием.

Дальний бой

Основное значение дальнего оружия определяется по следующему правилу: сложить значения IN, FF и KK, и разделить на 4. Цифра после запятой всегда отбрасывается (округление к меньшему). К этому базовому значению прибавляется соответствующее значение Таланта Стрельбы или Метания, получая значение боевой техники, которое «проверяется» при стрельбе или метании.

Если у нашего героя из предыдущих примеров FF равно 12, его основное значение Дальнего боя $9 (11+12+14=37; 37/4=9,25, \text{округляем до } 9)$.

Стрелковое оружие (Schußwaffen)

Для стрелкового оружия нужна верная рука. Дальность действия получается от натяжения изготовленных из различных материалов лука или арбалета.

В Авентурии есть множество луков и арбалетов, от коротких луков амазонок до баллист на кораблях или крепостных башнях, но там, где лук дает большую меткость, арбалет, с другой стороны, позволяет эффективно пользоваться им и новичку.

Метательное оружие (Wurfwaren)

Все метательное оружие требует только одной руки. Дальность у него обычно меньше, чем у стрелкового. Много метательного оружия используется и в рукопашной. Сюда входят метательные ножи и кинжалы, копья и метательные топоры.

Инициатива

Боец с более высоким значением Мужества получает право первым начать бой, но может и отпустить противника. Если оба откажутся начать бой, можно будет уладить дело миром.

В игре правило инициативы используется редко, потому что в основном из сложившейся ситуации ясно, кто атакует первым. Если участников боя больше двух, начинает обычно сторона с численным превосходством. В случае внезапного нападения или аналогичного действия делается проверка Интуиции или Ловкости, чтобы понять,

может ли атакованный парировать, или же атакующий получает право на одну или более непарируемых атак.

Определение фактических боевых значений – сравнение оружия

Прежде чем перейти к собственно бою, вы должны напоследок посчитать окончательные боевые значения. Для этого каждому оружию придается Сравнительный показатель (WV), обозначающий, насколько хорошо этим оружием можно атаковать и парировать.

Число перед черточкой (Атакующая способность, AF) показывает, насколько эффективной может быть атака этим оружием, число после черточки (Парирующая способность, PF) показывает, насколько хорошо это оружие отражает вражеские удары. Для обоих чисел верен принцип – чем больше, тем лучше! Теперь, когда сходятся два противника, их фактические значения АТ и РА вычисляются при перекрестном сравнении двух значений WV (AF и PF), то есть способности атаковать одного оружия со способностью парировать другого оружия. Получаются две разницы, которые и отнимаются от АТ или РА бойца с оружием, чье AF или PF ниже. Звучит запутанно, но на самом деле это не так, что и демонстрируется следующими примерами:

Пример 1: Алрик вооружен мечом (WV: 7/7), а Маара всего лишь кинжалом (WV: 2/1). Теперь, если сравнить способность Атаки меча (AF 7) со способностью Парирования кинжала (PF 1), получим разницу 6. Это число вычитается из значения РА Мары, потому что PF ее кинжала ниже, чем AF меча Алрика. Теперь сравниваем AF кинжала (2) с PF меча (7). Получаем разницу 5, на которую и понижаем значение АТ Мары, потому что AF кинжала хуже, чем PF меча. В то время, как Алрик для боя ничем не жертвует, Маара должна вычесть 5 очков из своей Атаки и 6 очков из своей Защиты.

Если у Алрика Боевой навык меча давал АТ 12 и РА 11, тогда в бою против Мары у него ничего не изменяется. Мара же (АТ: 13 и РА: 12 для ножей и кинжалов), с другой стороны, вступает в бой с крайне неблагоприятными значениями АТ 8 и РА 6.

Пример 2: Свань (АТ 13 и РА 9 для топоров и секир) с боевым топором варваров (WV: 10/2) сражается с Тиро (АТ 12 и РА 12 для колющего оружия) с рапирой (WV: 7/6). Перекрестно сравнение значений дает разницу 4 (AF 10 топора минус PF 6 рапиры) и 5 (AF 7 рапиры минус PF 2 топора). Эти разницы отнимаются от значений РА как Свань, так и Тиро, поскольку у обоих PF ниже AF противника. Это означает, что в бою у Свань будет АТ 13 и РА 4, а у Тиро АТ 12 и РА 8.

Атака и Парирование (в бою)

Вы и так это знаете из стандартных боевых правил, поэтому еще раз быстрый обзор: атакующий начинает бой своей атакой. Другими словами, он выполняет Рубящий или Колющий удар и пытается попасть по защищающемуся. Успех атаки определяется броском на значение Атаки (кратко броском Атаки или Атакой). Боец со значением АТ14 может атаковать лишь в том случае, если на W20 выпало не больше 14. В таком случае он наносит Удар, который защищающийся пытается отразить своим оружием или щитом. Такой маневр называется Парированием.

Опять же, успех этого маневра определяется броском W20. Чтобы успешно парировать, защищающийся должен выбросить результат не превышающий его значения Парирования.

Если Атака была успешной, а Парирование нет, защищающийся получает Урон. Если Атака и Парирование оба были успешными, значит Удар отбивается. Обычно, Атакует тот, кто начал бой. Если Атака окажется неудачной, право Атаковать переходит к защищающемуся...

Урон и Повреждения (Treffer und Schaden)

Всякий раз, когда из-за неудачного Парирования защищающийся пропускает удар, это для него мучительно больно – он получает более-менее серьезное ранение, что немедленно сказывается на его Боевых навыках.

Когда удар атакующего достигает цели, вычисляется, сколько Урона он может нанести. Обычно для этого бросается один или несколько W6 и к броску прибавляется фиксированное число, в зависимости от типа оружия. Скажем, меч (TP: 1W+4) причиняет 5-10 TP (очков Урона). Из этого числа вычитается Броня защищающегося, и получившиеся в результате очки Повреждения (SP) отнимаются от жизненной энергии (LP) защищающегося.

Элгор (AT 13, PA 11) наносит сокрушительный удар мечом (игрок Элгора выбросил 3 на W20) Беорну (AT 12, PA 12), который еле сумел отбить удар рукоятью своей булавы (12 на W20). Однако ответный удар Беорна сумел пробить защиту Элгора (игрок Беорна выбросил 9, а игрок Элгора 14) и нанести Урон. Булава причиняет 1W+4 TP, и на W6 выпало 6. В яблочко! Элгор потеряет от Урона 10 очков жизненной энергии, если только на нем нет доспехов...

Доспехи и нагрузка

Основная цель доспехов – уменьшить повреждения от вражеского оружия. Если Атака противника была успешной, а ваше Парирование нет, атакующий определяет, сколько очков Урона (TP) причиняет его оружие (см. выше). Из этих очков защищающийся вычитает свою Броню (RS). Разница называется очками повреждения (SP) и отнимается от жизненной энергии защищающегося.

Доспехи Авантюрии

Доспех	RS	BE	Вес (унц.)	Цена (дукат)
Уличная одежда 1)	1	1	~ 120	~ 2
Зимняя/шерстяная одежда	2	2	200	~ 3
Боевой ватник	2	2	120	4
Простая кожаная одежда 1)	1	1	150	4
Тяжелая кожаная куртка/штаны 2)	2	2	200	~ 5
Кожаные доспехи	3	3	180	8
Кольчуга	4	4	320	20
Чешуйчатый доспех	5	5	480	90
Шлем 3)	+1	+1	60	3
Наручи/поножи 4)	+1	+1	120	8

Примечания:

- 1) Как полный комплект (рубаша, штаны, куртка, обувь); нательное белье, одежда из тонкого шелка или одежда раджи имеет RS 0 и не дает нагрузки.
- 2) Например тяжелая тужурка извозчика
- 3) Шлем повышает Защиту Доспехов, только если боец использует одновременно с ним адекватные доспехи – как минимум боевой ватник.
- 4) Приведенные тут значения относятся к комплекту наручей и поножей. Они могут быть как кожаные, так и металлические (бронзовые или железные). Наручи и поножи улучшают RS лишь в том случае, если боец носит адекватные доспехи (кожаные доспехи или лучше).

Доспехи для карликов весят $\frac{3}{4}$ от указанного веса, но стоят столько же.

... но к счастью на Элгоре кожаные доспехи, поглощающие 3 очка из наносимых Беорном повреждений. Элгор получает 7 очков повреждений, которые должен отнять от своей жизненной энергии – урон немалый, но закаленного воина вот так просто не одолеть.

Однако доспехи влияют на скорость своего хозяина. Помимо Защиты Доспехов (RS) они обладают также и значением Нагрузки (BE). Это значение может не только использоваться как усложняющий модификатор в некоторых проверках Талантов, но еще и ограничивать боевые способности: показатель BE равными долями вычитается из AT и

РА бойца. Если значение Нагрузки нечетное, тогда большая часть вычитается из Парирования, меньшая из Атаки.

Мы знаем, что на Элгоре кожаные доспехи, у которых RS 3, но и Нагрузка у них тоже 3. Подобноеотягощение понижает боевые способности с АТ/РА 13/11 до 12/9.

Таким образом существует разумный баланс между Защитой Доспехов и скоростью. Однако помимо этих качеств при покупке доспехов следует обращать внимание на цену и вес, а также на личные вкусы покупателя. Доступные для героев доспехи вместе с ценами указаны на предыдущей странице.

Также, если ничего из предложенного, вашего героя не устраивает, можете изобрести собственный стиль доспехов. В этом случае быстрое правило RS=BE, в то время как вес и цена подбираются, исходя из таблицы. Кольчуга-безрукавка имеет RS 3/BE 3 и весит 240 унций – вполне можно подыскать такую, даже если и придется порыться в различных доспешных лавках. Но за такой особый дизайн герою придется раскошелиться – 18 дукатов будут разумной ценой.

Когда определитесь с выбором доспехов, просуммируйте RS всех деталей для общего показателя Защиты Доспехов. Аналогичная процедура используется при определении Показателя Нагрузки (BE).

Утрата боеспособности и смерть

Если боец получает больше 15 очков повреждений от одного удара (или заклинаний FULMINICTUS, IGNIFAXIUS и т.д.), он должен выполнить проверку Самообладания, чтобы устоять на ногах. Неудача означает, что он уходит в нокаут на W6+3 боевых раундов.

Боец также утрачивает боеспособность, если у него остается 5 очков жизненной энергии или меньше. Если LE падает до 0, он впадает в опасную для жизни кому и погибнет через W20 игровых раундов, если не получит немедленную помощь.

Если LE падает ниже 0, тогда боец погибнет через W20 боевых раундов – другими словами, смерть неминуема, если его не вывести из комы лечебным зельем или магией.

Боевой раунд (KR) и игровой раунд (SR)

Для лучшего управления, бой делится на боевые раунды (длительностью 2-5 секунды). Обычно, каждый боец за боевой раунд успевает выполнить по Атаке и Парированию.

Игровой раунд покрывает период примерно в 5 минут. Длительность действия многих заклинаний измеряется в игровых раундах.

Опционально: Целевая Атака (Атака с Заявкой, АТ+)

Нападающий может использовать свою Атаку, чтобы ударить или уколоть противника случайным образом. Результаты таких атак определяются по указанным выше правилам. Однако у нападающего также есть возможность – очень эффективная – попытаться провести так называемую «целевую атаку». Такие маневры наносят защищаемому дополнительные повреждения, но и для нападающего они рискованнее.

При АТ+ нападающий перед броском Атаки называет, какой осложняющий модификатор он выбирает для своего броска.

Боец со значением АТ 15 делает заявку АТ+4, а значит должен выбросить не больше 11.

Если АТ+ оказывается успешной, а РА противника нет, тогда модификатор прибавляется к очкам Урона, наносимым нападающим. К такой атаке целиком и полностью применимы правила утраты боеспособности от особо могучего удара (см. выше).

Атака с заявкой наносит противнику больше повреждений и быстрее выводит его из строя, будь то из-за мощных ударов или попадания в уязвимые места доспехов. *Обратите внимание:* если АТ+ провалится, нападающий (который теперь становится защищаемым) использовать этот же осложняющий модификатор для своего Парирования.

Если АТ+4 промахнется, следующее Парирование этого бойца также будет на 4 очка тяжелее.

Парирование

Чтобы отразить атаку, защищающийся располагает двумя альтернативами:

* Он может попытаться парировать оружием. Значение рассчитывается, исходя Парирования соответствующим оружием, с поправкой на WV самого оружия и оружия противника и на сковывание доспехами.

* Он может блокировать атаку щитом. Необходимое значение высчитывается по Парированию оружия, с поправками на WV оружий, сковывание доспехами и WV щита.

Без паники, пример будет дальше.

Защищающийся должен выбрать, как тип Парирования использовать. Он может выбрать проверку лишь половины Парирования (то есть удвоенный результат броска не должен превышать значения РА), в случае успеха это считается *Хорошим парированием*, что дает свои плюсы.

Щит

Щиты обычно используются, чтобы блокировать или отбить вражескую атаку, они не учитываются в RS. Боец не может одновременно пользоваться щитом и сражаться двуручным оружием.

Парирование щитом

Герой, атакующий фехтовальным оружием, может парировать щитом. У щитов есть значение Нагрузки как у доспехов и значение WV как у оружия. Нагрузка (см. правила по доспехам) снижает показатель АТ и РА. WV щита прибавляется к WV оружия до того, как оно будет сравниваться с оружием противника. Если у вашего героя есть меч (WV 7/7) и легкий щит (WV -1/+1), значит в этом бою у него значение WV 6/8. Другими словами, его Парирование улучшается, а Атака ухудшается.

Рондрадан носит кожаные доспехи и вооружен мечом, Алгрид – боевой секирой. После учета всех модификаторов, Рондрадан вступит в бой со следующими значениями: АТ 11, РА 9. Но он решает взять на бой с Алгрид еще и щит. У щита WV -1/+1, что означает, что боевые показатели Рондрадана стали АТ/РА 10/10 – очень даже разумный выбор в бою против торвалерской топорщицы.

Щиты

Тип щита	WV	BF	BE	Вес	Цена
Простой деревянный	-1/+1	3	1	140	25
Усиленный деревянный	-1/+1	0	1	160	35
Кожаный новадский	-1/+2	5	2	80	20
Круглый торвалерский	-2/+2	3	2	160	30
Большой (рыцарский)	-3/+3	2	3	200	45

Опционально: Хорошая (или «счастливая») Атака

Если нападающий выбрасывает 1 на броске атаки, он нанес «воскресный» удар. Защитник может его парировать, только если выполнит Хорошее Парирование – результат броска парирования удваивается и при этом все равно не должен превзойти значение РА.

Если Парировать не удастся, защищающийся получит намного больший урон – нападающий набрасывает ТР не на W6, а на W20 (то есть меч наносит W20+4 ТР, как и боевой топор варваров), да вдобавок доспехи этот урон не поглощают (ТР=SP).

Если 1 выпало, когда нападающий объявил АТ+, к урону прибавляются и очки за эту заявку. Это будет верным и для дополнительных ТР за высокую Силу (КК).

В большинстве случаев счастливый удар настолько тяжел, что требует от жертвы проверки Самообладания, чтобы устоять на ногах.

Опционально: Оплошность при Атаке или Парировании

Эти правила позволяют отыграть оплошность, от которой не застрахованы даже лучшие из бойцов.

Оплошность при Атаке: Если герой на броске Атаки выбросил 20, значит он конкретно налажал. Постигшего его несчастья еще можно избежать, если сразу же (защитник терпеливо ждет и ничего не бросает) успешно выполнить АТ+8. Если АТ+ будет успешной, нападающий может воспользоваться всеми преимуществами целевой атаки – его противник столь ошеломлен подобным двойным ударом, что его изумление пройдет не сразу. Однако если АТ+8 окажется неудачной, нападающий бросает 2W6 по таблице нападений (см. следующую страницу).

Если оплошность случится во время АТ+, то объявленный нападающим модификатор прибавляется к +8 в последующей атаке. Ни в оплошавшей атаке, ни в последующей усложненной атаке нападающий не может нанести «счастливый» удар.

Оплошность при Парировании: Если герой выбросил при Парировании 20, его парирование потерпело зрелищный провал. Избежать худшего можно, если сразу же выполнить РА+8. В случае успеха удар считается парированным. Если РА+8 окажется неудачным, защищающийся бросает 2W6 и смотрит в таблицу нападений.

Таблица оплошностей (для АТ и РА)

2W6	Описание
2	Оружие сломалась – Противник проводит непарируемую АТ, после чего можно сменить оружие или удрать. Если оружие было неуничтожимым, магическим и т.д., тогда применяется результат 11 (оружие упало).
3-5	Упал – противник проводит две непарируемых АТ.
6-8	Споткнулся – Противник проводит одну непарируемую АТ.
9-10	Оружие повреждено – Противник проводит одну непарируемую АТ, а хозяин оружия получает 1W повреждений от собственного оружия.
11	Оружие упало – Противник проводит непарируемую АТ, хозяин делает проверку GE, чтобы подобрать оружие, в случае неудачи оружие требуется сменить или удрать.
12	Сильный саморуб – защищающийся получает 2W повреждений от собственного оружия и делает проверку Самообладания, при неудаче выходит из строя на W20 боевых раундов.

Указанные непарируемые Атаки проводятся в раундах после раунда с оплошностью, а до тех пор жертва невезения не в силах оправиться от напасти.

Опционально: Поломка

Все оружие и щиты обладают таким качеством как Поломка (BF), отражающим хрупкость предмета.

Когда «хорошая атака» отбивается «хорошим парированием», оружие и щит (или оружие парирования) подвергаются повышенным нагрузкам, что отражается в проверке Поломки.

Ведущий прерывает бой и оба участника бросают W20. Если выпавший результат меньше или равен Поломке оружия, оно ломается. Если результат выше, значение Поломки возрастает на единицу, после чего новое значение вписывается в документ героя. Если значение Поломки оружия столь мало, что оно не ломается (BF 0 или ниже), сама проверка не делается, BF оружия повышается на 1.

Постоянная эксплуатация оружия повышает его Поломку. За приключение BF увеличивается на 1 (точный момент оставлен на усмотрение ведущего). Подобного износа и усталости материала можно избежать, если регулярно ухаживать за оружием (точить, смазывать и т.д.). Также можно снизить значение Поломки до изначального у кузнеца-оружейника, навскидку, снижение BF на 1 стоит 1 дукат.

Оружие с изначальным BF 2 или ниже (например, дубина или хороший меч) можно восстановить до изначального состояния только у его производителя. В этом случае снижение BF на 1 очко будет стоить 5 дукатов.

Оружие, которое уже сломалось, в первоначальное состояние не вернуть, даже если склепать обломки вместе. (Сломанный клинок можно заменить, но отнюдь не «перековать»). Значение Поломки починенного оружия навсегда повышается на 2.

Бой без оружия

Значение Атаки и Парирование для такого боя определяется как обычно, то есть прибавлением Таланта Драки к базовым значениям АТ/РА, при этом вы сами выбираете, какому из двух значений отдать предпочтение.

Хотя в бою без оружия и наносится повреждение, но как правило это не настоящие SP, потому что бой редко приводит к гибели бойца, скорее к полному изнеможению или потере сознания – SP вычитаются не из жизненной энергии, а из Выносливости.

При падении Выносливости до 5 или ниже герой выходит из строя. После боя он восстанавливает потери со скоростью 3 очка в игровой раунд. Если в это время герой ступит в новый бой, с оружием или без, то он начинает его с актуальным на данный момент значением Выносливости.

Когда герой с кем-нибудь дерется, это отыгрывается как обычный бой, где соответствующий Талант усиливает АТ и РА. Однако если нападающий провел «хорошую атаку», которую не удалось парировать, он может выбрать – нанести 1W6 настоящих повреждений или нокаутировать (вывести из боя) на 1W6 боевых раундов.

Бой без оружия против вооруженного противника

Атаковать вооруженного противника безоружный может только полностью отказавшись от защиты. Кроме того, начать свою атаку он может лишь после того, как провалится атака вооруженного. Если атака безоружного была успешно парирована, безоружный должен получить те же повреждения, какие получил бы от оружия противника.

WV Драки равно 2/0.

Мара (LE 33, KK 12, АТ 13, РА 11 для Драки) участвует в кабацкой потасовке. Воздух месит кулаки, и вскоре противник Мары ложится отдохнуть. И пока Мара переводит дыхание (во время боя ее Выносливость упала с 45 до 28), приятель нокаутированного вынимает тяжелый кинжал (WV 3/3) и атакует Мару.

Увернуться у нее не получается (в бою против тяжелого кинжала ее АТ/РА равны 12/8), и Мара получает серьезную рану. Она теряет 8 LE (в предыдущем бою она не пострадала) и в то же время ее Выносливость падает до 20. Однако, прежде чем у нее начались по-настоящему серьезные проблемы, ее подруга Сванья отправила буяна заявленным ударом ножки табурета в царство снов... Рана быстро перевязывается, и спустя полчаса (AU повышается с 20 до 37 – текущего максимума) маара достаточно в форме, чтобы надеть рюкзак и оставить негостеприимный трактир позади.

Дальний бой

Просто напомнить: Показатель для дальнего боя рассчитывается по формуле: сложить значения IN, FF и KK, и разделить сумму на 4. Дробь всегда округляется к меньшему.

К этому базовому значению прибавляется Талант стрелкового или метательного оружия – получается ваше значение в соответствующей боевой технике, которое вы и будете «проверять» при стрельбе или метании.

Пример: У эльфа Яллины следующие значения: IN 13, FF 12, KK 9 и TaW Стрелкового оружия 6, а TaW Метательного оружия 3. Сумма 13+12+9 дает 34, делить на 4 будет 8,5, округляем до 8. Теперь прибавляем к 8 значения соответствующих Талантов и записываем, что у Яллины Стрелковое оружие 14, Метательное оружие 11.

И вот теперь-то начинается действительно интересное: Стрельбу из лука и Метание ножа простые правила не охватывали. Тут надо учитывать множество факторов: тип оружия, размер цели и расстояние до нее, умелость стрелка. Цель подвижна или закрыта? Необходимо было найти компромисс между реалистичностью и играбельностью. Мы собираемся учитывать следующие факторы:

Цель

Есть множество мишеней, в которые может целиться герой – от серебряного талера до дракона. Поэтому, цели можно разделить по нескольким классам, чтобы можно было вывести единое правило:

Крошечные: серебряный талер, глаз дракона, мышь, крыса, жаба и т.д.

Очень маленькие: змея, фазан, кот, ворон и т.д.

Маленькие: волк, косуля, кобольд, карлик и т.д.

Средние: гоблин, эльф, человек, орк и т.д.

Большие: лошадь, лось, людоед, тролль и т.д.

Очень большие: дверь сарая, дракон, слон, великан и т.д.

Ведущий решает, к какой категории относится соответствующая цель. Если цель чем-то прикрыта, это, естественно, уменьшает ее размер. Например, гоблин – мишень среднего размера. Однако если он укрыт так, что виден лишь выше пояса, он считается маленькой мишенью. Если на виду одна лишь голова – тогда это очень маленькая цель. Движущаяся цель считается как цель на одну категорию меньше. Ползущая в траве змея – обычно очень маленькая цель – в этом случае становится крошечной целью. Если цель движется очень быстро (GS 10 и выше) или специально бежит зигзагом, она считается меньшей на две категории. Однако к подобным маневрам уклонения прибегают лишь разумные существа (за исключением заячьих).

Дистанция

Дистанция также делится на классы:

Крайне близко: 1-5 шагов

Очень близко: 5-10 шагов

Близко: 10-15 шагов

Средняя: 15-25 шагов

Далеко: 25-40 шагов

Очень далеко: 40-60 шагов

Крайне далеко: 61-100 шагов

Эти дистанции не имеют ничего общего с максимальной дальностью оружия, а относятся к области, в которой рассматриваемые цели все еще доступны. Естественно, стрела из длинного лука летит дальше, чем на 100 метров, но в тех случаях, когда дистанция столь велика, последнее слово принадлежит Ведущему – таблица такие экстремальные случаи не охватывает. Если хотите, можете подогнать остальную таблицу так, чтобы проверки усложнялись плавно, а не рывками – выстрел по цели на дистанции 50 шагов должен быть сложнее, чем выстрел по жертве на дистанции в 40 шагов, не на 2 очка, а на 1.

Стрельба и метание

Каждый раз, когда герой стреляет или бросает оружие по удаленной цели, он должен делать проверку Стрелкового или Метательного оружия. По следующим таблицам вы можете рассчитать усложняющие модификаторы для проверок. Например, длинный лук для стрельбы по очень маленькой и очень далекой цели получит усложнение +13. То есть, к броску многогранника при проверке прибавляет 13 – и сумма не должна превысить значения Таланта стрелка.

Если Ялинна (Стрелковое оружие 14) целится из длинного лука в лося (большая цель) с расстояния 50 шагов (очень далеко), проверка получает усложнение +7 (длинный лук/большая/очень далеко), что означает, что игрок должен выбросить не больше 7, чтобы попасть.

Однако Ведущий может решить, что проверка получает усложнение только +6, потому что дистанция 50 шагов находится ровно посередине своей категории.

Попасть в лося метательным копьём (у Ялинны Метательное оружие 11) на такой дистанции было бы невозможно – в таблице для метательного копья максимальная дистанция это «далеко».

Таблица стрелкового и метательного оружия

Наименование	ТР	Вес	Дальность (в шагах)	Цена (+боеприпасы)
Камень, бутылка*	1W	10	25	-
Метательный нож	1W	10	25	10 S
Кинжал	1W	20	10	20 S
Метательный кинжал	1W+1	20	25	20 S
Копье	1W+2	60	40	10 S
Метательное копье	1W+3	80	40	30 S
Метательный топор	1W+3	60	25	35 S
Короткий лук	1W+3	20+2	60	45 S +5 S/20 стрел
Длинный лук	1W+4	30+3	200	60 S +8 S/20 стрел
Легкий арбалет	2W+2	150+3	60	180 S +15 S/10 болтов
Тяжелый арбалет	2W+6	200+4	200	250 S +20 S/10 болтов

* импровизированное оружие вроде камней, бутылок и т.д. использует таблицу для метательного топора, но с дополнительным усложнением+2 к проверке.

Проверки Таланта для стрелкового и метательного оружия

Метательный топор, копье

	крош.	оч. мал.	мал.	сред.	большой	оч. больш.
крайне близко	+7	+5	+3	+1	-1	-3
очень близко	+9	+7	+5	+3	+1	-1
близко	+11	+9	+7	+5	+3	+1
средняя	+13	+11	+9	+7	+5	+3
далеко	+17	+15	+13	+11	+9	+7

Метательный нож, метательный кинжал

	крош.	оч. мал.	мал.	сред.	большой	оч. больш.
крайне близко	+6	+4	+2	0	-2	-4
очень близко	+8	+6	+4	+2	0	-2
близко	+10	+8	+6	+4	+2	0
средняя	+14	+12	+10	+8	+6	+4

Духовое ружье, праща

	крош.	оч. мал.	мал.	сред.	большой	оч. больш.
крайне близко	+7	+5	+3	+2	0	-2
очень близко	+8	+6	+4	+3	+1	-1
близко	+9	+7	+5	+4	+2	0
средняя	+12	+10	+8	+7	+5	+3
далеко	+15	+13	+11	+10	+8	+6

Метательное копье

	крош.	оч. мал.	мал.	сред.	большой	оч. больш.
крайне близко	+6	+4	+2	0	-2	-4
очень близко	+8	+6	+4	+2	0	-2
близко	+10	+8	+6	+4	+2	0
средняя	+12	+10	+8	+6	+4	+3
далеко	+14	+12	+10	+8	+6	+4

Короткий лук, легкий арбалет

	крош.	оч. мал.	мал.	сред.	большой	оч. больш.
крайне близко	+4	+2	0	0	-2	-4

очень близко	+6	+4	+2	0	0	-2
близко	+8	+6	+4	+2	0	0
средняя	+10	+8	+6	+4	+2	0
далеко	+12	+10	+8	+6	+4	+2
очень далеко	+14	+12	+10	+8	+6	+4

Длинный лук

	крош.	оч. мал.	мал.	сред.	большой	оч. больш.
крайне близко	+4	+2	+1	-1	-3	-5
очень близко	+6	+4	+2	+1	-1	-3
близко	+8	+6	+4	+2	+1	-1
средняя	+10	+8	+6	+4	+2	+1
далеко	+12	+10	+8	+6	+4	+2
очень далеко	+15	+13	+11	+9	+7	+5
крайне далеко	+18	+16	+14	+12	+10	+8

Тяжелый арбалет

	крош.	оч. мал.	мал.	сред.	большой	оч. больш.
крайне близко	+3	+2	0	-2	-4	-6
очень близко	+4	+3	+1	-1	-3	-5
близко	+6	+5	+3	+1	-1	-3
средняя	+9	+8	+6	+4	+2	0
далеко	+12	+11	+9	+7	+5	+3
очень далеко	+16	+15	+13	+10	+8	+6
крайне далеко	+20	+19	+16	+13	+11	+9

Опционально: Добровольные усложнения (Дальняя атака+)

Как и в случае с рукопашным боем, атакующий может выбрать дополнительные усложнения для своих атак.

Это отображает особо тщательное прицеливание, позволяющее нанести больше повреждений. Само собой, что все остальные усложнения (за размер, расстояние, укрытие и подвижность) также остаются в силе.

Если герой (Стрелковое оружие 24) хочет попасть в лопатку прыгающего оленя (цель среднего размера на средней дальности, быстро движется), он объявляет +15 к проверке, чтобы уложить оленя с одного выстрела. Удачной охоты!

Ведущий решает, сохранит ли жертва способность передвигаться, если ТР этой дальней атаки+ окажется недостаточно, чтобы убить ее.

Дополнительные ТР за высокую Силу

Мы не рекомендуем подобные дополнительные ТР для стрелкового и метательного оружия. Для арбалетов физическая сила никакой роли не играет. Лук можно натягивать ту же ли слабее. Но если натянуть слишком сильно, может сломаться лук или лопнуть тетива – дальность стрельбы повышается за счет траектории выстрела.

Метательное оружие действительно можно швырять с большей или меньшей силой. Однако большая сила всегда означает меньшую прицельность. Вот почему премия КК не имеет смысла для метательного оружия.

Приведение дальнего оружия в боевую готовность

У стрелкового и метательного оружия есть несколько ограничений: чтобы выстрелить по внезапно появившейся на крайне близкой-близкой дистанции (2-10 шагов) цели, стрелок должен иметь заранее подготовленное оружие (кинжал или топор держать в руке, лук или арбалет зарядить).

С другой стороны, герой не может все время держать тетиву натянутой (это нелегко – неудачная проверка Силы, и стрела сама сорвется с тетивы в неизвестном направлении), в частности и потому, что это быстро изнашивает оружие. В дальних походах лук всегда носится со спущенной тетивой. При падении стрелкового оружия в

воду необходимо поменять тетиву и тщательно высушить оружие, прежде чем снова пускать его в ход. Чтобы натянуть тетиву на лук или арбалет, стрелку требуется примерно 15 раундов боя. Чтобы наложить стрелу и выстрелить, нужно около двух раундов боя. Однако при таком «беглом огне» проверка Стрелкового оружия получает усложнение в 1 очко. Избежать подобного штрафа можно, потратив два раунда боя на прицеливание. А чтобы выполнить дальнюю атаку+, надо потратить на прицеливание минимум 5 раундов боя.

Арбалеты бывают разные: легкие арбалеты с рычажным механизмом – так называемой козьей ножкой – натягиваются и стреляют примерно раз в 8 KR, тяжелый арбалет с воротом натягивается и стреляет примерно раз в 15 KR.

Чтобы вытащить из-за пояса нож или топор, бойцу нужно около 2 секунд (1 KR), и, если он не хочет получить описанный выше штраф, еще два раунда боя, чтобы прицелиться. И поскольку копья и так всегда носятся в руке, то данному виду оружия время для приведения в готовность не требуется.

Смена оружия

Иногда бывает, что герой по случайности или из-за вражеского маневра теряет оружие и должен его заменить.

Чтобы подобрать выпавшее оружие, герою надо 2 раунда боя.

Чтобы вытащить оружие из ножен на поясе или за спиной, требуется 1 KR, чтобы снять со спины и надеть на руку щит, требуется целых 3 KR. Также нужно 3 KR, чтобы вытащить из поясного кошель, откупорить и выпить зелье. Если же требуемый предмет (оружие, зелье) находится в рюкзаке, лучше забыть о долгих поисках и сделать наиболее разумный выбор в такой критической ситуации – стратегически отступить.

Бой с несколькими противниками

Практика показывает, что не так-то просто проводить одновременный бой для нескольких участников. Но даже и в этом случае можно использовать правила для заявленный атак, хороших атак и критических неудач.

Вам, как Ведущему, лучше призвать игроков к сотрудничеству, если, к примеру, одна проваленная заявленная атака может повлиять на весь дальнейший бой. В таких случаях всегда лучше использовать карту местности и 25-мм фигурки, хотя бы для приблизительного представления!

Особые боевые ситуации

В бою случаются ситуации, когда требуются особые модификаторы к броскам Атаки и Парирования. Сюда могут относиться особые погодные условия или необычное расположение участников. Например, бой в полной темноте требует усложнения атаки и парирования на 7 очков. Также к особым ситуациям относится бой в или под водой, с летающими противниками или с невидимками.

Описанные выше правила неплохо служат в бою один на один, когда оба участника вооружены. Однако в случае животных требуется особое внимание и дополнительная работа – атакует животное тараном или колет рогом? Не лучше ли вместо Парирования отпрыгнуть в сторону (проверка Ловкости или Силы)? Направлены ли атаки против конкретной части тела? Насколько велико животное, прочна ли его шкура, и сколько силы оно вкладывает в удар?

Если вы желаете узнать, против кого какая боевая техника лучше, рекомендуем почитать книгу-дополнение «Создания Черного Глаза».

Магия в Авестурии

Авестурия это мир, в котором снискать славу может не только искусный мечник или прожженный авантюрист – много раз вовремя наложенное заклинание направляло историю Авестурии в новое русло, рушило королевства или возвращало к жизни и рассудку людей, отбивая смертельно раненных бедняг у Борона, вновь открывало миру давно забытые тайны или защищало людей и животных от демонов.

Понимаете, магия – это сила, которая может служить как Добру, так и Злу, а потому требуется высокая самодисциплина и длительное изучение, чтобы ее освоить и при этом не погибнуть.

В Аventureрии существует несколько разновидностей магии – самая престижная, разумеется, это искусство колдовства, изучаемое магами в своих гильдиях и академиях, но и друидам с ведьмами есть чем похвастать. Однако наиболее древними знаниями колдовства обладает народ эльфов, колдовство стало частью их природы (или всегда ею было), так что они творят чудеса как будто одной лишь силой мысли.

Вышесказанное всего лишь коротенькое описание сущности и действия колдовства Аventureрии. Все необходимое о магии Аventureрии вы можете найти в дополнении «Магия Черного Глаза» (Вторая Редакция, кстати), которое наверняка придется по сердцу всем любителям и любительницам арканного искусства.

Если вы решили играть магом или эльфом и уже ознакомились с колдовскими силами этих типов героев в базовых правилах, возможно, вам хочется узнать, как же это искусство отражено в продвинутых правилах.

Удовлетворяем ваше любопытство.

Астральная энергия

Все магически одаренные существа помимо жизненной энергии обладают также резервуаром, из коего черпают силу для чар. Эта сила называется астральная энергия (АЕ). Всякий раз, когда колдун – будь он маг или эльф – задействует свои магические способности, он расходует часть астральной энергии, измеряемой в астральных очках (ASP).

Эта сила используется везде, где речь идет о Сферах силы и формировании заклинаний, при этом, чем больше воздействие, тем больше астральной энергии расходуется.

Точный расход астральной энергии для каждого заклинания свой. Если по какой-то причине заклинание не срабатывает (в смысле, при провале проверки Колдовства), расходуется лишь половина требуемых ASP, округляя вверх.

Расходуемые на заклинания астральные очки теряются не навсегда – маги и эльфы восстанавливают их после ночного сна (аналогично жизненной энергии). Если остальные герои бросают утром 1W6, выясняя, сколько LP они восстановили, маги и эльфы бросают 2W6. Большее значение соответствует восстановленной жизненной энергии, меньшее значение – астральной энергии.

Колдовские навыки

Схолостам Аventureрии известно более 200 различных заклинаний, из которых мы отобрали 26 наиболее распространенных. Но, разумеется, даже столь небольшим набором заклинаний не все заклинатели владеют в равной степени. Поэтому для каждого заклинания указывается значение Колдовского навыка *Zauberfertigkeit* (ZF), отвечающего за знание техники этой формулы (то есть нужной фразы, положения рук и, самое главное, соответствующего колдовского паттерна).

Также для каждой формулы важную роль играют физические и духовные Свойства заклинателя. Например, чтобы распознать эмоции эльфа необходимо обладать высокими Мудростью, Интуицией и Обаянием, в то же время, чтобы запечатать замок посредством *CLAUDIBUS CLAVISTIBOR*, маг задействовать Мудрость, Координацию и физическую Силу.

Чтобы верно наложить заклинание, необходимо учитывать требуемые свойства и Колдовской навык.

Проверка Колдовства

Если герой накладывает чары, еще не факт, что у него это получится. Успешность попытки колдовать определяется проверкой Колдовства. Как вы могли заметить по описанию Колдовского навыка, магия использует правила во многом похожие на правила Талантов.

Вы делаете проверки соответствующих заклинанию Свойств, при необходимости корректируя результаты бросков очками Колдовского навыка. (Подробное описание проверок Талантов см. стр. 14).

Вот вам пример: Волшебница Реная (KL 14, FF 12) пытается разбить замок заклинанием FORAMEN FORAMINOR (навык этого заклинания, ZF, у нее равен 6).

Игрок Ренаи выбрасывает 18, 11 и 13. Что первая проверка KL удалась, необходимо потратить 4 очка ZF, вторая проверка KL и так успешная, а для успеха проверки FF нужно потратить еще одно очко ZF. Проверка удалась, но почти впритык (у Рении осталось одно очко ZF). Ведущий решает, что замок был умеренно сложный, поэтому Рения должна потратить на это заклинание 5 астральных очков. Если бы проверка Колдовства провалилась, она бы израсходовала 3 ASP ($5/2=2,5$, округляем до 3).

Правила автоматического успеха или неудачи для проверки Таланта полностью применимы к проверке Колдовства – только результаты (особенно для неудачи) обычно намного зрелищнее.

Ведущий может, исходя из ситуации, назначать усложняющие или облегчающие модификаторы для любых проверок Колдовства. Наиболее важная величина, влияющая на сложность проверки Колдовства, это Устойчивость к магии (Magieresistenz) – способность живого существа противиться воздействию чар.

Устойчивость к магии (Magieresistenz)

Если вы используете продвинутое правило, то наверняка захотите при создании вашего героя высчитать его Устойчивость к магии. Она высчитывается по следующей формуле, использующей Мужество (MU), Мудрость (KL), Суеверия (AG) и уровень (ST):
 $(MU + KL + ST) : 3 - 2 \times AG = MR$

О чем говорит эта небольшая формула? Нужно просуммировать Мужество, Мудрость и уровень героя, разделить эту сумму на 3 и вычесть из нее удвоенное Суеверие. Результатом и будет Устойчивость к магии (MR), выражающая сопротивляемость героя определенным видам магии. И что теперь делать с этим значением?

У каждого живого существа есть шанс преодолеть направленное на него заклинание. У разумных существ (вроде героев и НИПов) на эту сопротивляемость влияют значения соответствующих Свойств. Мужество говорит о силе воли, Мудрость о способности составлять собственные суждения, уровень о жизненном опыте, а Суеверия о подверженности колдовским влияниям. Из этих свойств выводится формула, и с помощью каждой из цифр можно определить Устойчивость к магии каждого. На первый взгляд формула может показаться необычайно сложной, ну так и арканские искусства не для тех, у кого KL 7.

Даже если у свежеепеченного героя MR равна 0, она будет повышаться с ростом уровней, поэтому не забывайте высчитывать новое значение с каждым повышением уровня, чтобы он не окончил свои дни в руках злого мага как слабовольное существо.

Естественно, вы знаете, что карлики на редкость упрямы, а торвальцы очень суеверны. Подобные черты разумных существ отображаются в виде т. наз. расовых модификаторов к MR. Поэтому, после вычисления MR по формуле необходимо прибавить или отнять соответствующие модификаторы, указанные в описании типа героя. Вот эти модификаторы:

Эльф: +3

Маг: +2

Новади: -1

Авантюрист: +2

Торвалец: -2

Карлик: +2

Устойчивость к магии всегда важна, когда пытаются сломить или покорить волю живого существа, для чего служат почти все заклинания Доминирования (типа BANNBALADIN или HORRIPHOBUS), прочесть мысли или превратить существо.

В таких случаях проверка Колдовства получает усложнение равное MR жертвы. В описании каждого заклинания указано, может ли MR влиять на проверку Колдовства.

Пример: Злой черный маг Коромо видит, что двое героев собираются помешать его зловещим планам – и прежде чем герои успевают хоть что-то предпринять, он швыряет в них два HORRIPHOBUS. У воительницы Дорианы (MU: 13, HT: 10, ST: 5, AG: 5) MR -1, у эльфа Звездоследа (MU: 11, CL: 13, ST: 2, AG: 3) MR 5.

У Коромо (MU: 12, CL: 14, CH: 14) Колдовской навык в заклинании HORRIPHOBUS равен 5. Он выбрасывает 16, 8 и 16 – этого достаточно, чтобы Дориана с воплями умчалась; и 14, 4 и 16 – Звездослед преодолел ужас. И поскольку эльф знает, что мага вряд ли можно взять под колдовской контроль, он приготовил для чернокнижника ответ в виде смачного FULMINICTUS...

Устойчивостью к магии обладают не только разумные существа, но и все звери. Однако перечислять значения MR для всей фауны Авестурии было бы чересчур – но если хотите, можете посмотреть значение Устойчивости к магии наиболее примечательных существ в главе «Звери и монстры Авестурии».

Повышение уровня для магически одаренных

Всякий раз, когда маг или эльф получает новый уровень, можно попытаться улучшить ему не только значения Талантов, но и Колдовские навыки. Колдовские навыки повышаются точно так же, как значение Таланта – бросаете 2W6 (или 3W6, если ZF вашего героя 10 и выше), стремясь выбросить результат превышающий ваш текущий ZF.

Маг получает 15 попыток, эльф 10. Маг может взять до 5 попыток повышения Талантов и использовать их на повышение Колдовских навыков. Кроме того, он может обменять 10 попыток повышения ZF на увеличение астральной энергии на 1W6+2.

Аналогично Талантам, Колдовские навыки также имеют ограничение, на сколько очков их можно повышать. Однако тут алгоритм простой – маг может все заклинания мага повышать на 2 очка в уровень, а заклинания эльфа на 1 очко, а эльфы наоборот – все свои заклинания повышают на 2 очка, все заклинания мага на 1 очко. Также маг в начале своей карьеры может выбрать заклинание, в котором будет специализироваться. Такое заклинание (оно может быть как маговским, так и эльфийским) можно повышать на 3 очка за уровень.

Разумеется, маги и эльфы при повышении уровня повышают и свои энергии, жизненную и астральную. Маги бросают 1W6 и распределяют выпавшие очки между жизненной и астральной энергиями, эльфы для распределения получают 1W6+2 очков, но при этом каждая из энергий должна быть повышена хотя бы на 1 очко.

Начальные значения Колдовских навыков

Заклинание	Маг	Эльф
Adleraug und Luchsenohr (E)	-7	2
Analüs Arcanstruktur (M)	-4	-10
Arcano Psychostabilis (M)	-2	-4
Armatrutz (E)	0	4
Auris Nasus Oculus (M)	-5	-12
Axxeleratus Blitzgeschwind (E)	-6	-2
Balsam Salabunde (E)	2	5
Bannbaladin (E)	0	4
Claudibus Clavistibor (M)	0	-5
Duplicatus Doppelpein (M)	0	-8
Film Flam Funkel (E)	3	5
Foramen Foraminor (M)	0	-6

Fulminictus Donnerkeil (E)	0	4
Gardianum Paradei (M)	-1	-10
Horriphobus Schreckensspein (M)	-2	-12
Ignifaxius Flammenstrahl (M)	-3	-10
Klarum Purum Kräutersud (M)	-2	-4
Odem Arcanum (E)	3	3
Paralü Paralein (M)	-5	-15
Penetrizzel Holz und Stein (M)	0	-2
Salander Mutanderer (M)	-10	-15
Sensibar (E)	0	2
Silentium Silentille (E)	-6	0
Somnigravis Tausend Schaf (E)	-3	-1
Visibili Vanitar (E)	-4	2
Wehe walle Nebula (E)	-10	-2

Формулы заклинаний

Пояснение используемых терминов

Происхождение: указывает, относилась ли формула изначально к колдовскому искусству магов или эльфов.

Название: название заклинания и собственно формула.

Техника: колдовские действия, которые должны выполнить сведущие в магии герои.

Время наложения: необходимое на то, чтобы сплести и запустить заклинание, время в секундах (2 секунды приравнены к раунду боя) – не путать с длительностью!

Проверка: Три свойства (аббревиатуры), на которых выполняется проверка Колдовства. Заклинания, направленные непосредственно на жертву, могут требовать усложнения проверке, равной Устойчивости к магии жертвы. Такие заклинания имеют аббревиатуру +MR.

Действие: технические требования к заклинанию (например, требуемые броски многогранников) и его влияние на игру.

Стоимость: Расход астральной энергии.

Дальность: Максимальное расстояние, на котором действует заклинание. Многие заклинания накладываются в сферической или цилиндрической области вокруг мага или эльфа. В этих случаях «дальностью» считается радиус этой области. Нулевая дальность означает, что заклинание действует либо на самого заклинателя, либо, что ему необходимо прикоснуться к околдовываемому объекту или персоне.

Длительность: Период, в который заклинание сохраняет эффективность с момента своего запуска. Заклинание, которое необходимо подпитывать астральной энергией (стоимость столько-то ASP в раунд), маг или эльф может отменить в любой момент. *Мгновенное* означает, что заклинание исполняется в момент запуска, *постоянное* означает, что действие заклинания продолжается, даже когда прекращается приток астральной энергии.

Заклинания

Происхождение: Эльфийское колдовство

Название: ADLERAUG UND LUCHSENOHR - Mein scharfer Sinn die Welt durchbohrt! (Мой острый ум пронзает мир!)

Техника: Заклинатель прикладывает руки к вискам и сосредотачивается на заклинании.

Время наложения: 5 сек.

Проверка: KL/IN/FF

Действие: Все чувства настолько обостряются, что все проверки Таланта бдительности становятся на 7 очков легче.

Стоимость: 5 ASP

Дальность: 0

Длительность: 1 мин.

Происхождение: Магия Гильдии

Название: ANALÜS ARCANSTRUKTUR - Enthülle die Magienatur! (Обнаруживаю природу магии!)

Техника: Маг фокусируется на интересующей его цели.

Время наложения: 10 сек

Проверка: KL/KL/IN

Действие: С помощью этого заклинания можно выяснить тип магии и происхождение колдовства, наложенного на предмет или существо, но нельзя установить какое именно это заклинание. Точное заклинание можно установить лишь в том случае, если проверяющий сам им владеет. То же самое относится к эликсирам, зельям и артефактам.

Стоимость: 10 ASP

Дальность: 1 м.

Длительность: 1 мин.

Происхождение: Магия Гильдии

Название: ARCANO PSYCHOSTABILIS - Dem Zauber trotze ich gewiß! (Еще как противлюсь колдовству!)

Техника: Заклинатель обеими руками указывает на голову существа, чью сопротивленность враждебной магии собирается усилить.

Время наложения: 30 сек.

Проверка: MU/KL/CH

Действие: Заклинание повышает Устойчивость к магии разумного существа на 2 очка на 1 час. Накладывать его на одно существо можно лишь раз в день. Маг может использовать его для повышения собственной сопротивляемости магии.

Стоимость: 7 ASP

Дальность: 10 м.

Длительность: 1 час

Происхождение: Эльфийское колдовство

Название: ARMATRUTZ - Schild und Schutz! (Щит и защита!)

Техника: Проговаривая формулу, заклинатель поглаживает себя по груди.

Время наложения: 3 сек.

Проверка: IN/GE/KK

Действие: Заклинание создает невидимые доспехи, не вызывающие дополнительной нагрузки.

Стоимость: Квадрат RS, но не меньше 4 ASP

Дальность: 0

Длительность: 1 боевой или игровой раунд

Происхождение: Магия Гильдии

Название: AURIS NASUS OCULUS - Aug', Nas' und Ohren ein Verdruß! (Надурить глазки, носик и ушки!)

Техника: Закрыв глаза, маг сосредотачивается и произносит формулу.

Время наложения: 5 - 15 сек.

Проверка: KL/CH/FF

Действие: Маг может создавать иллюзорные звуки, запахи и трехмерные (но неподвижные) образы максимального размера 10 метров. Эти три типа иллюзии можно объединять друг с другом.

Стоимость: по 5 ASP за звуки, запах или образ

Дальность: 50 м.

Длительность: до 1 мин.

Происхождение: Эльфийское колдовство

Название: AXXELERATUS BLITZGESCHWIND - Flieg dahin wie Laub im Wind! (Лети туда, аки лист по ветру!)

Техника: Заклинатель сосредотачивается и бормочет формулу.

Время наложения: 2 сек

Проверка: KL/GE/KK

Действие: Это заклинание временно повышает скорость живых существ вблизи эльфа. Ловкость очарованных удваивается на 20 раундов боя. В бою это означает повышение Атаки и Парирования на 2 очка. Заклинатель может накладывать заклинание на себя.

Стоимость: 7 ASP

Дальность: 7 м.

Длительность: 20 KR

Происхождение: Эльфийское колдовство

Название: BALSAM SALABUNDE - Heile, Wunde! (Раны, исцелитесь!)

Техника: Заклинатель возлагает руку на рану и произносит формулу.

Время наложения: 1 игровой раунд

Проверка: KL/IN/CH

Действие: За каждое потраченное заклинателем ASP восстанавливается одно очко жизненной энергии, утраченное из-за ранения, болезни или яда. Подобной формулой заклинатель может лечить самого себя.

Стоимость: 1 ASP за LP, но не меньше 7 ASP

Дальность: 0

Длительность: постоянное

Происхождение: Эльфийское колдовство

Название: BANNBALADIN - Dein Freund ich bin! (Твой друг – я!)

Техника: Маг смотрит жертве в глаза и произносит формулу.

Время наложения: 5 сек

Проверка: IN/CH/CH (+MR)

Действие: Маг околдовывает жертву, так что та начинает его считать своим лучшим другом и изо всех сил постарается помочь ему. Жертва правдиво отвечает на все вопросы мага и выполнит любые команды, если те не несут прямой угрозы для жизни.

Стоимость: 8 ASP

Дальность: 3 м.

Длительность: Уровень мага в игровых раундах

Происхождение: Магия Гильдии

Название: CLAUDIBUS CLAVISTIBOR - Seid verschlossen, Tür und Tor! (Вы закрыты, двери и ворота!)

Техника: Заклинатель возлагает руку на дверь (или сундук), которую хочет запереть, и произносит формулу.

Время наложения: 3 сек

Проверка: KL/FF/KK

Действие: Формула запирает дверь магическим образом. Открыть замок можно лишь грубой силой или магией.

Силой: Прибавьте уровень волшебника к ASP запирающего заклинания, сумму умножьте на 2. Результат – это усложнение для проверки Силы, чтобы выломать дверь.

Магией: Прибавьте уровень волшебника к ASP запирающего заклинания. Результат – это количество ASP, требующихся, чтобы отменить запирающее заклинание отпирающим.

Стоимость: определяется магом

Дальность: 0

Длительность: Уровень мага в игровых раундах

Происхождение: Магия Гильдии

Название: DUPLICATUS DOPPELPEIN - Verfluchet soll das Auge sein! (Да обманется глаз!)

Техника: Маг поднимает руки перед лицом, ладонями наружу, растопыривает пальцы и двигая руками напротив друг друга, произносит формулу.

Время наложения: 5 сек.

Проверка: KL/CH/GE

Действие: С помощью этой формулы маг создает двойника, который движется синхронно с оригиналом, всегда остается с ним, сливается и вновь отделяется, так что противнику почти невозможно сказать, кто из магов настоящий, а потому вероятность попасть в мага всего 50% - после успешной АТ противник бросает W6. Результат 1-3 означает попадание по магу. Если маг создает следующего двойника, в оригинал попадают при броске 1-2. Это правило верно и для дальнего оружия, и нацеленных на мага заклинаний. Маг может создать по два двойника для себя и своих товарищей.

Стоимость: 8 ASP за двойника.

Дальность: 0; когда создается двойник для товарища, маг должен сперва его коснуться.

Длительность: 10 раундов боя

Происхождение: Эльфийское колдовство

Название: ODEM ARCANUM SENSEREI - Weht da ein Rauch von Zauberei? (Не коснулось ли этого колдовство?)

Техника: Маг пристально всматривается в цель и произносит формулу.

Время наложения: 4 сек.

Проверка: KL/IN/CH

Действие: Если на интересующий мага объект (предмет, живое существо или даже действие) действует магическая сила, то через 2 секунды разглядывания вокруг объекта появляется красноватая аура.

Стоимость: 5 ASP

Дальность: 15 м.

Длительность: 2 сек.

Происхождение: Эльфийское колдовство

Название: FLIM FLAM FUNKEL - Licht ins Dunkel! (Свет во мрак!)

Техника: Заклинатель щелкает пальцами и произносит формулу.

Время наложения: 2 сек.

Проверка: KL/CL/FF

Действие: Это заклинание создает белый светящийся шарик света, по яркости как факел, парящий возле руки мага. Управлять светом на расстоянии нельзя. Он холодный, ничего не поджигает и не причиняет ожогов.

Стоимость: 1 ASP в игровой раунд

Дальность: Освещает область где-то в 10 метрах

Длительность: Зависит от расходуемых ASP

Происхождение: Магия Гильдии

Название: FORAMEN FORAMINOR - Öffnet euch, Tür und Tor! (Двери и ворота, отойдите!)

Техника: Маг трижды касается замка рукой.

Время наложения: 5 сек.

Проверка: KL/KL/FF

Действие: Это заклинание отпирает механические запоры на дверях, сундуках и т.д. Если оно используется в противовес заклинанию запираения (CLAUDIBUS), то всего лишь отменяет колдовское запираение. Если дверь при этом закрыта еще и на обычный замок, требуется второе FORAMEN.

Стоимость: В зависимости от замка от 2 до 10 ASP

Дальность: 0

Длительность: Пока снова не запрут

Происхождение: Эльфийское колдовство

Название: FULMINICTUS DONNERKEIL - Triff und töte wie ein Pfeil! (Рази насмерть, стрела!)

Техника: Маг указывает левым кулаком на жертву и выкрикивает формулу.

Время наложения: 2 сек.

Проверка: KL/GE/KK

Действие: Заклинатель наносит магические повреждения, без труда проникающие любые доспехи. Количество повреждений, сразу же отнимаемых от жизненной энергии жертвы, равно 3W6+уровень заклинателя.

Стоимость: 1 ASP за очко причиняемых повреждений. Если выпавший результат окажется больше, чем у колдуна есть астральной энергии, тогда нанесенные повреждения равняются имеющимся у колдуна ASP.

Дальность: 7 м.

Длительность: мгновенно

Происхождение: Магия Гильдии

Название: GARDIANUM PARADEI - Schütze mich vor Zauberei! (Защити меня от волшебства!)

Техника: а) Маг поднимает посох над головой и начинает его горизонтально вращать; б) сведущие в магии, но не имеющие посоха героя обходят зону предположительного воздействия заклинания.

Время наложения: а) 2 сек; б) 5 сек.

Проверка: IN/CH/KK

Действие: Заклинание создает вокруг мага незримый защитный барьер в форме полусферы диаметром до 6 метров. Это убежище может служить и товарищам мага. Щит поглощает прямые магические атаки (т.е. атаки демонов, FULMINICTUS), создающие очки урона, но отнюдь не увеличенные с помощью магии TP обычного оружия.

Суммарное количество поглощенных TP равно затраченным ASP+уровень мага. Как только щит поглотит указанное количество TP, но не позднее, чем через игровой раунд, он разрушится.

Стоимость: см. выше

Дальность: 3 м.

Длительность: 1 игровой раунд или пока не разрушится

Происхождение: Магия Гильдии

Название: HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN - Fahr in deine Glieder ein! (Беги подальше!)

Техника: Маг грозит жертве кулаком и выкрикивает формулу.

Время наложения: 3 сек.

Проверка: MU/IN/CH

Действие: Это заклинание вселяет в жертву такой испуг, что она или с воплями убегает, или забивается в угол.

Стоимость: 7 ASP

Дальность: 7 м.

Длительность: 3 игровых раунда

Происхождение: Магия Гильдии

Название: IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL - Magisch Feuer schmelzet Stahl! (Магический огонь расплавит сталь!)

Техника: Заклинатель поднимает правую руку на уровень плеча, сосредотачивается на формуле и резко указывает на жертву.

Время наложения: 4 сек.

Проверка: KL/GE/FF

Действие: Прежде чем задействовать заклинание, маг решает, сколько W6 урона причинит «огненное копье». Бросить можно максимум свой уровень плюс 1 кость. За каждые 10 очков урона, жертва теряет 1 очко Доспехов.

Стоимость: TP = ASP

Дальность: 21 м.

Длительность: мгновенно

Происхождение: Магия Гильдии

Название: KLARUM PURUM KRÄUTERSUD - Frei von Gift wird alles Blut! (Очисти кровь от яда!)

Техника: Колдун накладывает руку на отравленного в области сердца и произносит формулу.

Время наложения: 7 сек.

Проверка: KL/KL/CH

Действие: Заклинание останавливает процесс отравления, лечит от яда, но не восстанавливает повреждения. Маг может накладывать заклинание на себя.

Стоимость: 1 ASP на уровень яда

Дальность: 0

Длительность: постоянно

Происхождение: Магия Гильдии

Название: PARALÜ PARALEIN - Sei starr wie Stein! (Замри камнем!)

Техника: Колдун бьет правым кулаком в левую ладонь и произносит формулу.

Время наложения: 2 сек.

Проверка: IN/CH/KK

Действие: Это заклинание позволяет колдуну погрузить одного или более противников в состояние магической неподвижности. Окаменевшая жертва не может двигаться, но при этом становится неуязвимой для обычного оружия, огня и тому подобного. Имевшиеся на теле или в руках предметы не окаменевают. Если маг желает обратить в камень больше одного противника, он должен выполнять проверку для каждого из них.

Стоимость: 13 ASP

Дальность: 7 м.

Длительность: уровень мага в игровых раундах

Происхождение: Магия Гильдии

Название: PENETRIZZEL HOLZ UND STEIN - in fremde Räume sieh hinein! (Заглянуть в незнакомые комнаты!)

Техника: Маг прислоняется лбом к препятствию, сквозь которое собирается смотреть, и фокусируется на формуле.

Время наложения: 5 сек.

Проверка: KL/KL/KK

Действие: С помощью этой формулы маг может смотреть сквозь твердую материю.

Стоимость: 4 ASP плюс 1 ASP за 10 см. материи, сквозь которую смотрит.

Дальность: зависит от стоимости

Длительность: 5 сек.

Происхождение: Эльфийское колдовство

Название: SENSIBAR WAHR UND KLAR - Gefühle werdet offenbar! (Чувства да станут явными!)

Техника: Эльф сосредотачивается на жертве и бормочет формулу.

Время наложения: 10 сек.

Проверка: KL/IN/CH (+MR)

Действие: Существо, к которому маг хочет применить заклинание, должно быть видимо, но не обязательно смотреть в сторону мага. Заклинание позволяет эльфу бросить быстрый взгляд на эмоциональную жизнь противника, и тем самым определить, к примеру, враждебна ему жертва или нет. Подлинного чтения мыслей эта формула не позволяет.

Стоимость: 5 ASP

Дальность: 7 м.

Длительность: 10 сек.

Происхождение: Эльфийское колдовство

Название: SILENTIUM SILENTILLE - Über allem liege Stille (Все погрузится в тишину)

Техника: Заклинатель прикладывает палец к губам.

Время наложения: 2 сек.

Проверка: KL/KL/CH

Действие: Заклинание создает область, в которой воздух не передает звуков. Область передвигается вместе с заклинателем.

Стоимость: 1 ASP за 5 метров радиуса и игровой раунд

Дальность: в зависимости от ASP

Длительность: в зависимости от ASP

Происхождение: Эльфийское колдовство

Название: SOMNIGRAVIS TAUSENDSCHAF - Sinke hin in tiefem Schlaf! (Погрузись в глубокий сон!)

Техника: Заклинатель зевает и бормочет формулу

Время наложения: 7 сек

Проверка: KL/CH/CH (+MR)

Действие: Заклинание погружает живое существо в глубокий сон, от которого, однако, оно немедленно пробудится при нападении. Колдун должен видеть жертву. Жертва должна находиться в спокойном состоянии (сидя, стоя, лежа).

Стоимость: 8 ASP

Дальность: 10 м.

Длительность: половина уровня в часах (округляя)

Происхождение: Магия Гильдии

Название: SALANDER MUTANDERER - Sei ein anderer! (Это – совсем другое!)

Техника: Маг двумя руками дотрагивается до жертвы и произносит формулу.

Время наложения: 10 сек.

Проверка: KL/CH/KK (+MR)

Действие: Этим заклинанием можно превратить живое существо в любое другое, только меньшего размера, существо или растение. Если разница в размерах особо велика (на

усмотрение Ведущего, например, людоед и мышь), Ведущий может ввести к проверке усложнение в 2 очка. Если же жертва превращается в растение, определенно потребуется дополнительное усложнение в 4 очка к проверке Колдовства.

Стоимость: а) 18 ASP; б) 31 ASP; в) 49 ASP, при этом 1 ASP постоянно

Дальность: 0

Длительность: а) уровень мага в часах; б) ST дней; в) постоянно

Происхождение: Эльфийское колдовство

Название: VISIBILI VANITAR - Zauber, mach mich unsichtbar! (Заклинание, сделай меня невидимым!)

Техника: Колдун произносит формулу и кивает головой. Все прочие, кого заклинание должно сделать невидимыми, на все время действия образуют цепочку, держа мага за руки.

Время наложения: 3 сек. на каждого

Проверка: KL/KL/GE

Действие: Заклинание действует только на живых существ, но не на мертвую материю вроде одежды, снаряжении, оружия. Невидимки сохраняют осязаемость и оставляют следы на земле.

Стоимость: 5 ASP на существо в игровой раунд

Дальность: 0

Длительность: в зависимости от ASP

Происхождение: Эльфийское колдовство

Название: WEHE WALLE NEBULA - Trüb die Luft, die vordem klar! (Затуманься ясный воздух!)

Техника: Заклинатель произносит формулу и дует в сложенные чашечкой ладони.

Время наложения: 5 сек

Проверка: KL/FF/KK

Действие: Заклинание создает совершенно непрозрачную дымку, повторяющую очертания мага. Объем зависит от уровня (быстрое правило – уровень помножить на 20 м.).

Стоимость: 7 ASP

Дальность: 5 м. (Это расстояние от заклинателя до дымки, протяженность туманности может быть разной).

Длительность: 1 час

Некоторые типы героев Аventuraрии

Эльф (Der Elf)

«Что же рассказать тебе о людях, мой прекрасный Филоэн? С ранних лет они знают, что им надлежит умереть – можно даже довольно точно представить, когда именно, зная, как мало лет им даровано богами – но все равно они остаются слепыми и глухими к миру, вместо того, чтобы впитывать каждое мгновение и наслаждаться им. Смысл жизни для них – совсем как у малых детей – в накоплении золота и славы. Похоже, их совсем не печалит, что ничто из своей добычи им не взять в последнее путешествие.

Вместо того, чтобы бояться одной лишь смерти, они пресмыкаются пред богами, князьями и купцами. Каждый прекрасно знает, что его костям гнить в могиле, но стремится выстроить дом на века из прочного камня. Богатые могут велеть изваять их образ из мрамора, дабы сохранить его и после смерти, но они и сами не верят в действенность этого безнадёжного дела. Нет, Филоэн, никогда им не понять наших древних учений, что жизнь не привязана к индивиду, что ты – часть жизни дуба, а дерево

– часть жизни тебя, что все связано со всем и настолько переплетено, что не может умереть.

Оставайся с нами, прекрасный Филоэн, не ходи к людям. Они сделают тебя несчастным, тебя затянет в омут страхов, желаний и несбыточных надежд – в «жизнь»...

(Увещевание эльфийки Малисы Лунная Дорожка к ее юному возлюбленному).

Фоновая информация

Поскольку эльфы, с одной стороны, очень древний народ, а с другой – многие столетия никто не беспокоился о ведении исторических записей, мы – и они тоже – почти ничего не знаем о происхождении этого гордого, наделенного магией народа. Однако кажется достоверным, что некогда Авентурию населял единый Эльфийский народ. С ростом их естественных врагов, в частности гоблинов и орков, Эльфийский народ был частью перебит, а частью вытеснен в негостеприимные и непригодные для жилья земли. Образовалось три основных племени, чьи потомки сегодня называются Луговой (пойменный) народ, Лесной народ и Снежный (ледяной) народ.

Отчетливый признак любого эльфа – длинные заостренные ушки. Телосложением они сходны с людьми, только более худощавые и тонкокостные. Как и в случае с карликами – дальними родичами эльфов – ожидаемую продолжительность жизни отдельного эльфа сложно определить, потому что ему вполне может оказаться несколько сотен лет, но с тем же успехом он может умереть молодым.

Все эльфы от рождения наделены магическими силами. Родители, а частично и мудрейшие члены племени столь хорошо обучают их владеть этими силами, что эльфийское колдовство может пригодиться на охоте, в бою и во многих сложных ситуациях. Но очень редко эльфы, подобно людским магам, углубляются в научные изыскания магии, посвящая свою жизнь серьезным исследованиям.

Из трех эльфийских Народов проще всего играть луговым эльфом, а потому именно они описываются в базовых правилах. (Информация о загадочных лесных эльфах и населяющих ледяной север снежных эльфах содержится в приложении [Второй Редакции] «Магия Черного Глаза» и «Мрачные города, светлые леса»). Луговые эльфы предпочитают селиться в лесах вдоль рек, отбивая там нападения гоблинов и орков. Представители Лугового народа не только самые агрессивные среди эльфов – они лучше всех ладят с людьми, а то и живут среди них.

Роль эльфов

Если вы выбрали в качестве своего героя эльфа, придется вам повозиться, создавая этого персонажа. Товарищи-игроки и Ведущий будут очень благодарны, если вы не сведете вашего эльфа к «магу с мечом», а примете во внимание его чужеродность и вызванное ею удивление, его мир и его товарищей. Представьте, он пришел из уединенной деревушки, чьи жители отличаются ощущением общности, а потому живут в гармонии с природой, которая людям никогда бы не пришла в голову, не говоря о том, чтобы так жить. И из подобной деревни эльф попадает в город, с его контрастными роскошью и нищетой, где всем правит нужда и расточительство.

Изобразите изумление и жалость, которые большинство людских деяний вызывают у юного эльфа. Вы с удивлением слышите время от времени о движущем людьми культе частной собственности, о жестокости, которая кажется вам запредельной, пускай и в отношении к гнуснейшим врагам, и вам будет казаться чем-то недостойным провозглашаемая людьми «покорность божественным и мирским властям».

Правильно отыгрываемого эльфа необходимо создавать с особой тщательностью, а его необдуманные замечания о странностях спутников-людей могут создать не одну проблему.

Цитата

«Вот этот вот браслет стоит 100 золотых – даже здесь, в лесу среди волков»?

«Ты называешь это магией? Я называю это необузданными желаниями».

«Только орк ловит больше рыбы, чем может съесть».

Одежда и оружие:

Настоящие луговые эльфы, до сих пор живущие в свайных деревнях на реках, почти все предметы одежды изготавливают из ткани, называемой «камышовка». Ее ткнут из хлопчатых семенных коробочек камыша, ткань легко окрашивается и износостойкая. Типичное одеяние лугового эльфа, камышовая мантия, это плащ без рукавов, обычно серого или тростникового цвета. Вполне возможно, что эльфы непроизвольно вплетают в свою ткань и магию, потому что настоящая камышовая мантия эльфов может выдержать не одно десятилетие и настолько водонепроницаемая, что в ней можно даже переплывать небольшие речки.

Остальные предметы эльфийской одежды, как правило, скроены в обтяжку и часто украшаются бахромой и цветной вышивкой. В броню облачаются лишь те эльфы, чьи племена или семьи воюют, поскольку металлические доспехи для них особо непривычны и неудобны. В качестве оружия эльфы предпочитают лук и тонкое колющее оружие, вроде шпаги, рапиры или кинжала.

Особенности:

Металлические доспехи отягощают эльфов на 1 очко сильнее, чем защищают. Эльф в кольчуге получает стандартный RS 4, но страдает от BE 5. Гербы на доспехах не носятся.

Эльф в начале игры

Требования:

Мудрость (Klugheit) 12+

Ловкость (Gewandtheit) 12+

Обаяние (Charisma) 11+

Нососуйство (Neugier) 5+

Алчность (Goldgier) 2-

Положение и занятия родителей (W20):

1-13 нищий; охотник, рыбак, музыкант

14-18 средний класс; ремесленник, эльф-целитель в людском поселении

19-20 богатый; живущий при дворе эльф (целитель, прорицатель и т.д.)

Цвет волос (W20):

1-3 темно-русый, 4-9 русый, 10-13 светло-русый, 14-15 белокурый, 16 альбинос, 17 серебряный, 18-19 черный, 20 иссиня черный

Рост: 1,66 +W20 +3W6 (170-204 см)

Жизненная энергия: 25

Астральная энергия: 25

Воин (Der Krieger)

- Вставай, собака, и сражайся как мужчина! – Тяжело дыша, с мечом в руке Гала из Вольфштейна нависла над бледным мужчиной, съезжившимся на троне так, что лишь кончик носа торчал из тяжелого горностаевого воротника.

- Да прибей его! Чего ждешь? В любой момент нагрянет стража! – торопили Галу спутники. – На нем смерть многих! Забыла, твой брат также на его совести?

Гала смахнула с лица прядку пропитанных кровью волос.

- Все равно не могу! Что будет, когда однажды я предстану перед моей богиней? Она укажет на меня пальцем и скажет: «Ты убила безоружного»...

Фоновая информация

Будь то наследник феода, офицер армии или фехтовальщик во славу госпожи Рондры – воин знает, где искать свое место в мире.

Не каждый дворянский отпрыск наследует поместье – второму или третьему сыну достается лишь знатность. Вот и отправляются они в большой мир, где есть все, чего сердце желает: честь, а то и презренное золото, земли или даже бессмертная слава. Но тому, кто желает бороться за свое счастье с оружием в руках, нужны еще и знания, а потому

дети воинов, дабы научиться воинскому искусству, посылаются оруженосцами к рыцарям или в одну из воинских академий Авентурии.

В подобных академиях обучают владеть оружием не одних лишь дворян – даже дети простолюдинов могут иногда записаться на учебу, например, если крестьянский парень поразит наставника своей сноровкой в управлении с оружием. Жизнь всегда вносит свои коррективы, даже если в правилах четко сказано, что академии предназначены для дворян.

Роль воинов

Воин, без сомнения, в некотором смысле «человек для тягот», друг, на которого всегда можно положиться, если спор переходит от слов к делу, чей быстрый клинок необходим во многих опасных ситуациях. Но было бы неверно сводить его к примитивному амбалу, потому что преимущества воина не исчерпываются боевыми качествами – в большинстве случаев, пускай и не всегда, воин знатного или более-менее влиятельного происхождения, а потому этот тип героев хорошо сведущ в придворном этикете и традициях, танцах и светской жизни. Кроме того, у него есть и репутация в глазах простонародья – кто из крестьян осмелится ослушаться благородного господина в сверкающих доспехах?

Отыгрывайте воина как уверенного в себе, спокойного, слегка высокомерного персонажа, привыкшего отдавать приказы. Молодого воина помимо искусства фехтования, охоты и аристократических манер учат также принимать ответственность и отдавать команды всегда, когда это выглядит уместным. Также вашему бойцу следует обладать решительностью и амбициозностью, а промедление и тоска должны быть иностранными словами.

Также всем воспитанникам вдалбливаются заповеди богини-воительницы Рондры: гордость, стойкость и милость к слабым. Преумножать славу богини – вот железный закон юного воина.

Естественно, такой подход часто создает серьезные проблемы для воина и его товарищей – например, он может потребовать, чтобы ему дали в одиночку разобраться с шайкой в 20 разбойников. Не торопитесь клеймить подобный героизм как явную глупость – не стоит забывать, что Авентурия это место, где правят традиционные представления о чести и мужестве. Неужели вы считаете, что воин, верный последователь своей богини Рондры, успешно разберется с врагами, всадив им в спину отравленный кинжал?

Разумеется, есть множество ситуаций, в которых цели лучше добиваться обходными путями, хитростью и злокозненностью, так сказать. Но воин – он идет прямым путем, черпая свою уверенность и силу сражаться из осознания, что гордость, милосердие и честность – его неотступные спутники на дороге к славе.

Цитата

«Храбрая речь, паренек, посмотрим, столь ли ты быстр с мечом»!

«За нашу госпожу Рондру»!

«Сей клинок укажет тебе путь в могилу. Используй оставшиеся краткие мгновения своей жизни для последней молитвы»!

Одежда и оружие:

«Сие есть законная прерогатива воина, рыцарский доспех да великий меч носить, также в дворянских турнирах с мечом да копьем участвовати. Прочим горожанам под страхом наказания знаки воинского достоинства запрещено носить, дабы не претендовали они на принадлежность к высокому классу»... (отрывки из Гаретского памфлета, 397 г. Халя).*

Разумеется, это привилегия и честь – носить доспехи и иметь право участвовать в турнирах. Но если воина манят приключения и он отправляется в долгие и полные тягот странствия, имеет смысл положить в дорожную сумку не столь громоздкую одежду – кожаные доспехи, подбитый колет (видимо боевой ватник – переводчик) или кольчуга также обеспечивают защиту, но при этом гораздо удобнее в носке. Однако не пристало

воину скрывать свое сословие, но гордость и взгляды на жизнь требуют, чтобы каждый сразу же видел, кто перед ним. Изысканно украшенные мантии, вышитые рубашки, длинные шерстяные плащи, туфли или сапоги с пряжками и шляпы с плюмажами более пристали дворянину, чем грубая кожанка. Также, воин всегда старается, чтобы были наготове парадные одеяния для соответствующих okazji.

Наиболее популярное оружие, помимо классических турнирных двуручных мечей и рыцарских копий, это меч, топор и дубина, резе рапира и сабля (в основном у бойцов прекрасного пола). Многие воины неплохо стреляют из лука или арбалета, но они считают их оружием для охоты – использовать такое в бою бесчестно.

* Это может свидетельствовать лишь о печальном падении нравов, когда в последнее время наемники и прочие мечи на продажу выбирают в качестве «своего» оружия двуручные мечи...

Особенности:

Благодаря тренировкам воины настолько привыкли носить доспехи, что те сковывают и мешают им не больше, чем обычная одежда. А потому любые доспехи сковывают воина всегда меньше, чем прочих персонажей, то есть во всех связанных с нагрузкой ситуациях доспехи мешают воину на одно очко меньше. Например, кольчуга дает воину RS4, но мешает ему при карабкании, прыгании и, само собой, в бою с ВЕЗ.

Воин в начале игры

Требования:

Мужество (Mut): 12+

Ловкость (Gewandtheit): 11+

Сила (Körperkraft): 12+

Вспыльчивость (Jähzorn): 5-

Положение и занятие родителей (W20):

1 невольник; крепостной

2-3 бедный; крестьянин, наемник

4-9 средний класс; ремесленник, стражник, священник

10-18 низшая знать; рыцарь, барон

19-20 высшая знать; граф, князь

Цвет волос (W20):

1-5 темно-русый, 5-9 брюнет, 10 светло-русый, 11-14 белокурый, 15-18 шатен, 19 рыжий, 20 альбинос

Рост: 1,63 +2W20 (165-203 cm)

Жизненная энергия: 30

Маг (Der Magier)

Быстрым и неуловимым для товарищей жестом она соорудила в проходе стену из вращающегося света, за которой сейчас непрерывно вертелись в тщетной ярости бесплотные сущности.

- У нас всего несколько мгновений! – Крикнул товарищ за спиной.

Пот ручьями лился по ее лицу, а опаленная мантия липла к телу как вторая кожа. Кровь пульсировала в голове, а сердце колотилось где-то в горле. «Как хорошо, что они не видят, что моя сила почти истощилась», - подумала она, бросив взгляд через плечо, чтобы убедиться, что проворный Дрего шурует в замке тяжелой дубовой двери своими проволочками и крючками.

- Убираемся! – Крикнул Рондрадан в щербатых и гнутых доспехах.

«Еще увидимся», - подумала она про себя. «А как было бы хорошо, если бы орда Духов Линдара Кулика не стерегла секреты храма ящериц».

Пошатываясь, она отступила на два шага. «Убирайтесь в Нижние Преисподние, откуда пришли».

- IGNIFAXIUS! – Вспышка света ударила вдоль коридора. Половина духов растворилась в вонючем дыме, но для нее это было уже слишком. Тьма опустилась на нее...

Фоновая информация

Снова и снова приходят в мир Аventura дети, чье взросление будет сопровождаться странными событиями: яблоко, до которого не дотянуться, вдруг само спрыгнет со стола, товарищ по играм, которого следует поколотить, вдруг согнетса от сильной, но необъяснимой боли.

Иногда проявления ментальных сил такого ребенка остается незамеченным, пока тот не вырастет, но в большинстве случаев родители или специально курсирующие по стране жрецы или ученые замечают, что у ребенка есть «Дар» или «Сила». А поскольку во многих местах сословие магов относится к наиболее уважаемым, по достижении десятилетнего возраста родители представляют свое чадо главе Магической Академии.

Там юноши и девушки посещают классы разных мастеров-магов, где учатся читать и писать, базовым понятиям алхимии, истории, математики, философии, демонологии и прочим наукам. Во время учебы в Академии студентам строго-настрого запрещено колдовать вне ее стен хоть единое заклинание. В конце их ждет выпускной экзамен, где они демонстрируют умение накладывать изучаемые в Академии заклинания. После сдачи экзамена юным магам и магичкам делают на левой ладони татуировку Академии, а в качестве более наглядного отличия они получают собственный волшебный посох. Теперь они вольные маги, жаждущие изучать жизнь, загадочные места и странных существ, дабы таким образом набраться опыта для собственных магических исследований, а заодно и сделать себе имя в мире.

Роль магов

Одной из наиболее трудных задач в ролевых играх без сомнения является отыгрыш желторотого мага. Попробуйте взглянуть глазами мудрого, но слегка не от мира сего юного книжечя.

Разумеется, есть и старые, могущественные волшебники, темные современники, в чьих сердцах живет лишь ненависть да злоба. Юный же чародей, только что покинувший Академию, еще не забыл моральных наставлений своих учителей. Свои сверхъестественные силы он будет употреблять лишь для «добра» или науки. Но слишком быстро жизнь научит, сколь тонка линия, разграничивающая «Добро» и «Зло», и что в мире наподобие Аventura лишь наиболее искусные и могучие герои могут позволить себе сохранить свои искренние убеждения. Не удивительно, что опытные магички и маги, одним щелчком пальцев могущие лишить жизни, преисполняются надменности и цинизма, даже если и продолжают хранить верность своим моральным принципам. Кто проникнет в душу мага?!

Если вы решили играть магом, вам следует смешать первые ростки надменности с жадной жаждой знаний и толикой наивности, особенно в общении с людьми. Настоящий волшебник всегда гордится своим Искусством, любит широкие жесты и немножко пафоса. Он то и дело бормочет что-то непонятное, выдвигая велеречивые гипотезы, чтобы тут же их опровергнуть. А потому любители пофилософствовать о смысле жизни за стаканом доброго вина просто обожают магов. Ну и самое главное – вы же можете колдовать! Также низкая поначалу астральная энергия не должна мешать вам (вашему магу или магичке) выпутываться из сложных ситуаций – волшебник потому и называется волшебником, что он колдует!

Цитата

«Допустим – чисто гипотетически, конечно же – что на этом сундуке проклятие»... (примерно минуту созерцая пустоту) «Очаровательно»... «Не будет ли любезен высокоуважаемый господин разбойничий атаман освободить дорогу. Давайте похорошему... HORRIPHOBUS! Ну, или так»...

«Что? Как? Вы не знаете теорему Кафтаузиоса? Ах, вот как, вы и читать не умеете, любопытно, любопытно».

Одежда и оружие:

То ли оттого, что большинство магов ненавидят секретность, либо же потому, что большинство сведущих в магии мужчин и женщин не лишены тщеславия, но почти все они пытаются выразиться через одежду.

Высокие конические шляпы или рогатые шапки, ниспадающие струящиеся мантии с богатой вышивкой, шелковой подкладкой и украшениями в виде арканов символов – таково повседневное одеяние странствующих магов и магичек, а уж парадные костюмы и подавно великолепны. В любом случае к костюму прилагается волшебный посох высотой до плеча – прочная палка с вырезанными рунами и символами, знак магического сословия.

Большинство адептов обучались в Академии искусству фехтования на палках, а потому могут использовать свой посох в качестве оружия. Также в бою могут использоваться церемониальные и ритуальные кинжалы, а в последнее время встречается все больше магов и магичек, владеющих легкой рапирой.

Более тяжелое оружие и почти все доспехи внушают магам отвращение, поскольку заклинания не терпят ограничения свободы движений, и потому что железо не способствует волшебным силам. И хотя в жизни и можно увидеть мага в боевом ватнике, они предпочитают полагаться на собственные магические силы.

Особенности:

Как сказано выше, для магов использовать тяжелое оружие и доспехи дико и фактически запрещено старшинами Гильдии Магов. В игре это означает, что маги и магички могут использовать оружие не выше 1W+2 TP и доспехи не выше RS2.

Будучи знатоками арканного Искусства, маги и магички настолько сведущи в фокусах и покусах своего ремесла, что получают премию +2 к магической устойчивости.

При повышении уровня маги получают 15 попыток для повышения Талантов и 20 попыток для повышения колдовских Навыков. Для повышения жизненной энергии бросается 1W6, и результат распределяется между LE и AE.

Подробнее о магах и магичках можно узнать из дополнения (ко Второй Редакции) «Магия Черного Глаза», посвященного магии Аventura вообще и гильдейской магии в частности.

Маг в начале игры

Требования:

Мудрость (Klugheit) 13+

Обаяние (Charisma) 12+

Нососуйство (Neugier) 6+

Суеверия (Aberglaube): максимум 4

Положение и занятия родителей (W20):

1-4 бедный; сирота, получивший стипендию Академии, или полуэльф

5-13 средний класс; дети ремесленников, странствующих магов или низшего духовенства

15-19 богатый; дети высшего духовенства, знаменитых магов или богатых купцов

20 дворянин; дети лендлордов – будучи магами, не имеют права наследовать родительские владения

Цвет волос (W20):

1-7 черный, 8-10 шатен, 11-12 рыжий, 13-15 темно-русый, 16-17 русый, 18-19 светло-русый, 20 альбинос

Рост: 1,60 +W20 +3W6 (164-198 cm)

Жизненная энергия: 25

Астральная энергия: 30

Новади (Der Novadi)

Палящее солнце, вонючий верблюжий навоз, шумные и неистово размахивающие руками продавцы, статные горбоносые бородачи в белых развевающихся бурнусах, пылающие под вуалью глаза красавиц, два старика с длинными седыми бородами в тени пальм, неспешно играющие в «красных и белых верблюдов» и прихлебывающие чай, работорговец с голым торсом, с ятаганом в руке и кинжалом за кушаком, цветисто расхваливающий свой человеческий товар, тяжелый сладкий запах благовоний и дурманной травы, доносящийся из раскрытого окна, дробь барабана и пение флейты и босые ножки танцовщицы – все это предстает перед гуляющим по улицам Рашдула или Мхерведа авантюриста, и все это связано со словом «новади».

Фоновая информация

Вместе с мохазами и нивезцами новади относятся к туземным народам Авантюрии. Они принадлежат к этнической группе туламидов, но были обращены в веру в Единого Господа Растулла, явившегося, согласно легенде, 250 лет назад племени Бени Новад в оазисе Кефт.

Примерно половина из приблизительно 20,000 новади обитает в городах, остальные и сегодня ведут кочевую жизнь в пустынях Кхома и прилегающих степях. Семьи кочуют со своими лошадьми и скотом по древним маршрутам через пустыню, от водопоя к водопою. Самое большое богатство для новади это их скот, среди которого лошадь занимает особое место – она намного больше, чем просто верховое или вьючное животное, для новади лошадь это друг и соратник, его гордость и отрада, и обладание табуном лошадей часто дает больший престиж, чем большой гарем. Новади это единственный народ всадников, с их конными состязаниями, бешеным галопом и знаменитой на весь мир головоломной джигитировкой. Когда смотришь на их состязания, трудно вообразить, что туламиды происходят от иноземных золотоискателей, не знающих лошадей.

Общество новади одно из немногих в Авантюрии с женским неравенством – лишь незамужние девушки наслаждаются относительной свободой, жена такое же имущество мужа, как его лошади. Лишь в самых исключительных случаях новадийка может получить независимость, славу или даже власть: как Ахмад'сунни, как мстительница и воительница за свою семью, как танцовщица, которую Растулла наделил даром пленять сердца и взоры зрителей, или правительница, из которых самая известная Шанъя Рашдульская (см. также дополнение DSA «Пустыня Кхом и Болото ящериц»).

Новади считают себя избранным народом, которым Господь явился лично и даровал 99 законов, а потому гордость одна из характерных особенностей этих сынов пустыни. Поскольку законы регулируют почти все области жизни, для новади не так-то просто вести угодную Господу жизнь, особенно потому, что некоторые законы могут показаться противоречивыми не только «неверным»: Закон 36 «Благочестивы кроткие, смиряющиеся на девять дней во имя Господа в течении года» и Закон 41 «Благочестив не сдерживающий гнев, когда его честь была задета в ней усомнились».

Роль новади

Для новади есть множество причин покинуть дом и отправиться на поиски приключений в Авантюрии – возможно, отец, богатый кефтерский торговец, отправил сына в «образовательное путешествие», возможно, любопытство и предприимчивость не дают усидеть в родном оазисе, а возможно его даже вывзели в Аль'Анфу солдаты Тар Хонака в последней войне...

Для новадийки (если она не одна из немногих самостоятельных женщин этого народа) покинуть дом все равно, что сбежать – сбежать от нежеланного замужества и мрачного будущего...

Но какого бы пола ни был ваш герой, есть четыре свойства, которых он или она никогда не утратит, даже когда сверкающие просторы Кхома давно останутся позади: цветистая речь, отменная верховая езда, огненный темперамент и безудержная гордость. Новади надежные и готовые к самопожертвованию члены любой группы искателей

приключений – но стоит лишь ему почувствовать, что задета его честь, как начинаются проблемы. Охульный отзыв о его скакуне может заставить новади забыть годы дружбы, а чужаку иногда достаточно всего лишь смело посмотреть в глаза, чтобы счевший это провокацией новади выхватил ятаган из-за пояса.

При отыгрыше новади также следует учитывать его религиозность, постоянное стремление следовать «99 законам» (из-за строгих правил питания могущих запросто вызвать проблемы в тавернах, особенно в портовых городах), даже те, кто придерживаются общепринятого Двенадцатибожия, могут что-то напутать, неверно истолковать или высмеять. Также это легко может привести к спорам между новади и его товарищами.

Цитата

«(...) Кудрями Растуллы»!

«Ты внук бесстыдства – Господь, даруй мне терпения, а тебе ранней и мучительной смерти»!

«Я согрешил и молю о прощении»!

«Губы твои нежнее, чем ноздри моего шадифа, о цветок на дне вади Дженна, тело твое белее творога и мягче зрелой фиги»...

Одежда и оружие:

Для защиты от безжалостного солнца и обжигающего жара пустыни новади привыкли всегда покрывать голову (головной платок или тюрбан) и носить широкие свободные одежды. В зависимости от богатства и племенной принадлежности, одежда бывает шерстяной, льняной, шелковой или даже парчовой, украшенной вышитыми или выплетенными узорами. Даже за пределами пустыни новади не ходят без привычной одежды.

Доспехи из металла, вроде кольчатых или чешуйчатых, лишь изредка встречаются в племенах Востока, подверженных туламидскому влиянию. Сами новади предпочитают боевые ватники, а в качестве оружия широкие кривые сабли, называемые ятаганами. Кроме того для боя верхом новади используют что-то вроде копья из кхорамского кедра. Каждый новади получает декоративный кинжал, называемый ваккиф, который носит до самой смерти.

Особенности:

Так как у новади существует неравенство мужчин и женщин, девушки новади обычно не получают того военного обучения, что их братья. Это следует учитывать при распределении Талантов.

Новади в начале игры

Требования:

Мужество (Mut): 12+

Интуиция (Intuition): 11+

Ловкость (Gewandtheit): 11+

Клаустрофобия (Raumangst): 6+

Вспыльчивость (Jähzorn): 5+

Положение и занятие родителей (W20):

1-2 невольник; раб

3-10 бедный; чабан, кочевник

11-16 средний класс; торговец, скотовод, каравансарайщик, ремесленник, хайран (т.е. «вождь»)

17-19 богатый; купец, шейх

20 дворянин; султан

Цвет волос (W20):

1-16 черный, 17-18 шатен, 19 рыжий, 20 белокурый

Рост: 1,56 +2W20 (158-196 cm)

Жизненная энергия: 30

Авантюрист (Der Streuner)